

もくじ

はじめに

この度はWindows®専用ソフト『大戦御村正 -魔人覚醒-』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ゲームをプレイする前に、このマニュアルをお読みいただきますと、より一層楽しく遊ぶことができます。
なお、このマニュアルは大切に保管してください。

動作環境について

本製品は、以下の環境で動作するように設計されています。

OS	Microsoft® Windows® 10/8.1/7 日本語版 ※本製品は、その他のOSでの動作は保障しておりません。
動作スペック	Dual-Core以上のCPU搭載機（Core i3 以上推奨） DirectX®9.0c以上に対応し、256MB以上のビデオメモリを搭載したピクセルシェーダ2.0以上対応のグラフィックアクセラレータボード 1280×720ドット、ハイカラー以上が表示可能な環境
メモリ	2GB以上（4GB以上推奨）
HDD	3.5GB以上のハードディスクの空き容量
サウンドカード	DirectSound対応
その他	DVD-ROMドライブ、キーボード、 マウス（マウスホイールあり）必須

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明な点がございましたら、Windows® 10/8.1/7のマニュアルでご確認ください。

- ●IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。
- ●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。
- ●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。
- ●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。
- ●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。Windows®の特性上発生するものですので、ご了承ください。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスを提供させていただく為、ユーザー登録をお願いしております。原則として、ご購入後2週間以内にご登録くださいますよう、お願い申し上げます。

インストール後、Windows®の【スタート】メニュー ▶【（すべての）プログラム】▶【げーせん18】▶【大戦御村正 -魔人覚醒-】より【ユーザー登録】をクリックしてください。

Windows® 10／8.1の場合

インストール後、【スタート画面】▶【アプリ】▶【大戦御村正 -魔人覚醒-（ユーザー登録）】

弊社のWEBページの専用コーナーに接続されますので、画面の指示に従ってユーザー登録をおこなってください。
その際にアンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日お答えいただいても構いません。

インストール

本製品をプレイするには、DVD-ROMに収められたゲームプログラムやデータを、ハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに操作を進めてください。

インストールの手順

インストール後、【スタート画面】▶【アプリ】▶【大戦御村正 -魔人覚醒-(ユーザー登録)】

①マシンに接続されたDVD-ROMドライブに、本製品のDVD-ROMをセットすると、オートラン機能によりインストールプログラムが自動的に起動します。
※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、インストールプログラムが自動的に起動しない場合があります。その際は、マイコンピュータまたはエクスプローラからDVD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のautorun.exeを実行してください。
②【インストール】をクリックしてください。セットアッププログラムが起動します。
③セットアップ画面が表示されましたら、画面の内容をよく読み、指示に従って操作してください。

Windows® 10／8.1の場合

【スタート画面】▶【PC】▶【ディスクドライブ(正常にディスクを読み込んでいる場合、ゲームアイコンが表示されています)】を右クリック▶【メディアからのプログラムのインストール／実行】を選択▶インストールプログラムを起動

※DirectX®9.0cがインストールされていない場合は、以下の手順に従って9.0c以上のDirectX®をインストールしてください。
①マシンに接続されたDVD-ROMドライブに、本製品のDVD-ROMをセットし、インストールプログラムを起動します。
②起動画面が表示されたら、【DirectX®のセットアップ】をクリックしてください。セットアッププログラムが起動します。
③セットアップ画面が表示されましたら、画面の内容をよく読み、指示に従って操作してください。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。
ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されませんのでご注意ください。

アンインストールの手順

①Windows®の【スタート】メニュー▶【設定】▶【コントロールパネル】▶【プログラムの追加と削除】(または【プログラムのアンインストール】【プログラムと機能】)を順にクリックすると、削除可能なプログラムの一覧が表示されます。

Windows® 10／8.1の場合

スタート画面▶【コントロールパネル】▶【プログラムのアンインストール】

②『大戦御村正 -魔人覚醒-』を選択し、【変更と削除】(または【アンインストールと変更】)をクリックしてください。
③ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、画面の指示に従って操作してください。

ゲームの起動

『大戦御村正 -魔人覚醒-』の起動は、以下の手順でおこなってください。

①日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。
②本製品のDVD-ROMをドライブにセットしてください。
③オートラン機能で起動画面が自動的に表示されますので、【起動】をクリックしてください。

※起動画面が表示されない場合は、Windows®の【スタート】メニュー▶【(すべての)プログラム】▶【げーせん18】▶【大戦御村正 -魔人覚醒-】より起動してください。

Windows® 10／8.1の場合

タイル【大戦御村正 -魔人覚醒-】をクリックして起動してください。

世界背景

20世紀初頭

欧米諸国を中心とした帝国主義国家による植民地利権を巡る争いは苛烈を極め「プロイセン」を中心とした三国同盟と「ブリタニア」を中心とした三国協商は一触即発の状態にあった。

1914年6月

サラエボで発生したエストリア皇太子夫婦殺害事件をきっかけにエストリアがセルビアンに対して宣戦布告。各国も相次いで参戦を表明。後に世界大戦と呼ばれる戦いが巻き起こる。この戦乱は大国「アルメリカ」とアジアに生まれたばかりの新たな列強国が協商国側に参戦したことによって、協商国側の勝利によってその幕を閉じた。

アジアに位置する列強国。

その国の名は「日ノ本」。またの名を「皇国」と言う。神君「徳川家康」の血を継ぐ皇君「徳川葵」を国主とし、「酒井」「榊原」「本多」「井伊」の幕府創設から仕える比類無き四本の柱。四柱臣家。そして、「伊達」「上杉」「真田」「柳生」「立花」からなる日ノ本全土に配された五大武家。これを要とした盤石なる統治が二度に渡る内乱を治め、三百年に渡る徳川幕府の威光未だ衰えぬ国である。先の日露戦争において大国「ソルビエス」を破った「日ノ本」は、アジア圏唯一の列強国とみなされており、その野心は大陸進出へと向かっていた。

1918年11月

プロイセンの降伏により、大戦は終結。日ノ本は中天国内のプロイセン領を得ることに成功。しかし、大戦終結後、軍需景気から一転して「日ノ本」の経済は戦後恐慌に襲われることとなる。

折しも、1923年9月

関東大震災が発生し、「日ノ本」の帝都である「東京」は壊滅。続く、1929年アルメリカの都市ニューヨークでの株価の大暴落を皮切りに経済不安が世界各国に波及。世界恐慌が巻き起こることとなる。

列強の中でも、

世界各地に植民地を持つ「ブリタニア」や「アルメリカ」などの国は自国と植民地による閉鎖的なブロック経済を展開し、経済の立て直しに着手する。前大戦の敗北により植民地を失うと共に多額の賠償金を抱え込んでいた「プロイセン」。
協商国側に参戦していたものの失ったものの方が多かった「イタリアーナ」。
そして、広大な植民地を持たない「日ノ本」は苦境に陥ることとなった。

前大戦からの皇国の大まかな歴史

1914　世界大戦参戦。

日露戦争からの日英同盟のよしみでプロイセンに宣戦布告。

1918　世界大戦の終結。

戦後、プロイセンの植民地であった中天の一部領域を植民地とする。
(正確に支配権を得たのは1919年のベルサイユ条約の後)
1917年より社会主義革命の拡大を防ぐ目的でソルビエスに連合国が干渉戦争を開始。皇国も連合側として参戦(シベリア出兵)。
その後他国がソルビエスから撤退する中、皇国は強硬にシベリア出兵を継続し、大陸への野心を露わにしたことで、国際社会から非難を浴びる。

1923　関東大震災により帝都東京が壊滅。

シベリア出兵も打ち切らざるを得なくなるが、その損失や「金輸出禁止」による戦後恐慌も重なって、日ノ本の経済は混乱を極める。

1929　ニューヨークで株価の大暴落が発生。

世界恐慌がはじまる。
列強各国がブロック経済圏を形成。

1930　大陸の資源や広大な土地を求めて植民地を足がかりに大陸への進出を加速。

1931　皇国関東軍による南満州鉄道の路線爆破。

皇国関東軍は、これを中天軍の仕業と決めつけ軍事行動を開始。
皇国の傀儡として満州国を建国。
国際連盟により承認されず、皇国は国際連盟を脱退。

1939　満州の支配を確固たるものとするため、皇国は満州の中天残党軍やモンゴルスからの侵攻軍と戦端を開く。

物語

文明は人間を豊かにしたが、暴力から遠ざけはしなかった。

1914年に勃発した世界大戦は、欧州を主戦場とした
人類史上最初の世界規模の戦争であった。

「軽機関銃」「戦車」「航空機」「潜水艦」「化学兵器」
様々な新兵器が登場し死傷者の増大に拍車をかけていった。

大戦の死傷者総数…3700万。

この人類史上初めての被害に、
各国は敗戦国プロイセンに対して返済不可能な額の賠償金を求めた。

敗戦国として多額の賠償金を背負い込んだプロイセンは、
大恐慌でさらにその経済状況を悪化させていく。
プロイセンの国民は、この状況を打開する救世主を求めた。

大恐慌は、経済に対する人々の不信を煽るに十分であった。
経世済民が立ちいかぬということは、
つまり国への信頼が失われるということでもある。

国家は信頼でなりたっている。
信頼の破壊とは、国家の破壊。破滅の道に他ならない。

東洋の島国「皇国」

ここにもまた、混迷に喘ぐ国があった。

大戦後の戦後恐慌。シベリア出兵の損失。大震災による首都の壊滅。
そして、大恐慌。皇国の財政は苛烈を極めた。

先の大戦において皇国は多くを学んだが、特に大きな教訓がひとつある。
列強と呼ばれる強国の横暴と、すさまじいまでの無法ぶりである。

列強は技術と富をもつ怪物、黙っていれば食われる。
大戦に学んだ皇国の結論はこれである。

さらに、皇国は列強の強国全てに因縁があった。
アルメリカとブリタニアは太平洋の覇権をめぐる宿敵、
ソルビエスとはもとより不倶戴天の間柄。
そして、同盟国であるプロイセンも先の大戦における皇国の敵にして、
日露戦争の黒幕である。

弱ければ負ける、馬鹿ならば滅ぶ。
弱くて馬鹿なら地図から消える。

皇国は日露以来の国難に見舞われていた。

あらすじ

村正という剣がある。

大きくうねった波紋が波打ち、
表裏の波紋が揃っている特徴を持つ。
斬味凄絶と名高く、
刀剣としての性能は古今無双とされている。

だが、後の世に国宝とされた刀剣の中に
「村正」の銘を持つものは一振りも無い。
その姿は美術品とはかけ離れており、
かけ離れたが故に妖しい鋭さと美しさを備える。
ただ、人を斬る事だけを求めて進化した。

剣の成れの果てである。
人はこれを魔剣という。
村正が魔剣と呼ばれるように、
人におけるそれがある。
ただ、人を斬る事だけを求めて進化した。
人の成れの果てである。
これを魔人という。

時に1939年。極東。
帝都「東京」に一人の男が降り立った。
名を幸秋、「真田幸秋」。
神君「徳川家康」に牙を剥きし、
「真田幸村」その子孫である。

キャラクター紹介・勢力紹介



真田（さなだ） 幸秋（ゆきあき）

原画:原田朋子「株式会社アイテム」
ＣＶ:ますおかゆうじ

本編の主人公。関東軍直属の独立旅団である「皇国陸軍機動第１旅団」を率いる。関ヶ原で家康に敵対した真田幸村の子孫。「裏真田」などと呼ばれ冷遇されており、帝都の土を踏むことを許されていない一族の長子として生まれた。やや無口な所があるが、面倒見がよく、男気に溢れている。見た目より若干老けており、口元の無精髭がそれに拍車をかけているが、本人としては男らしいとして気にいっている。

真田（さなだ） 之乃（ゆきの）

原画:どあの一ぶる
ＣＶ:成瀬美亜

五大武家「真田家」の現当主。関ヶ原で徳川側についた真田信之の子孫。主人公「真田幸秋」の真田家とは別の真田家として扱われており、「表真田」又は、「黒真田」と言い表される。幸秋とは、幼い時に幸秋の父親が之乃の父親に金の工面に来た時に出会っており、その際に恋心を抱いていたが、成長するにつれ絶対に並び立つことの無い互いの立場に気付き、そのジレンマが尖った態度として表れる。



酒井（さかい） 忠（すなお）

原画:どあの一ぶる
ＣＶ:桜川未央

皇国を支える四柱臣家の筆頭家格である酒井家の現当主でありながら皇国海軍軍令部総長(海軍大臣と並んで海軍最高位役職)を務める。皇国内では皇君徳川葵の次くらいに発言力がありとてもえらい。見た目は若いが実年齢はかなりの歳とされており、若き日に日露戦争にも参加したほど。中天侵攻の旗印に主人公「真田幸秋」を帝都に召喚する。老獪で隙のない人物。好物は昆布茶。



榊原（さかきばら） 康葉（やすは）

原画:#ペン
ＣＶ:御苑生メイ

皇国を支える四柱臣家の榊原家の現当主。冷静沈着な女性。あまり人づき合いが得意な方ではないが、義理に篤く、面倒見良い。
厳格な性格をしており、それゆえ融通の利かない面もある。
男性経験が皆無で男への偏見がすごい。



伊達（だて） 愛姫（めごひめ）

原画:Libre
ＣＶ:猪鹿ちよ

五大武家の中でも筆頭家格である「伊達家」の現当主。主人公「真田幸秋」の家は先祖の代より伊達家に世話になっており、幸秋となじみも深い。関東大震災により兄「政宗」を失くしており、その代わりとして伊達家を背負おうと気張る。真面目で朗らかな性格をしているが、自尊心が強く融通の利かない面もある。



立花（たちばな） 鑑（あきら）

原画:Libre
ＣＶ:蓬かすみ

五大武家「立花家」の跡取り娘。幼少より男として生まれなかったことを両親が嘆く姿をずっと見てきたことが心に深い影を落としている。立花の武士であることを誇る裏返しなのか、帝都の人間を嫌う傾向があり、帝都の武士を嫌っている。また、武士だけでなく帝都の人間は基本的に嫌っている。特に男を嫌っているが、女も同じくらい嫌っている。猫は好きである。猫に触るのが夢。胸がすごく大きいが、気にしているので普段はサラシを巻いている。



上杉（うえすぎ） 景潔（かげきよ）

原画：カグユヅ
ＣＶ：青葉りんご

五大武家「上杉家」の現当主。皇国を財政面で支える上杉財閥の当主でもある。美しい見た目とは裏腹に他人にも自分にも厳しい性格で悪い虫があまりにも付かないのが悩み。
清い男女交際を夢見る乙女でもある。



本多（ほんだ） 勝娘（かつこ）

原画：こうきくう
ＣＶ：手塚りょうこ

皇国の重臣、四柱臣家「本多家」当主「本多万勝」の娘。中天国からの租借地である関東州の守備、及び南満州鉄道附属地警備を目的とした組織である「関東軍」の総司令。勝つ娘と書いて勝娘。豪快な父親に豪快な名前を付けられたが本人は気にいっている。育ちに父親の影響が色濃く表れており、士道を最上とする武士娘。精神鍛練が良くできており、些細なことでは怒ったり動じたりしない。



最上（もがみ） 義影（よしかげ）

原画：Grune
ＣＶ：星鹿りえ

最上義攻の三つ子の妹。腐れ四柱臣家の恐るべき陰謀により帝家に軽んじられてきた最上家を救うためカオスゲートから最上家の子供という形で降臨したある種の奇跡。
帝都でさくせすし山形の地に都会を召喚せんと姉とともに帝都にのこのこやってきたが、あまり奮闘はしない。がんばらない系女子。



最上（もがみ） 義柔（よしなり）

原画：Grune
ＣＶ：星鹿りえ

最上義攻の三つ子の妹。おっとりした口調と落ち着いた洞察力によって姉二人を支える縁の下の力持ち。
なんとなく、姉達と一緒に帝都にのこのこやってきた。常に抜けているところがあり、失敗をしてしまうことも多いが、本人は気にしていない。気にしていないのでノーカウントとされている。



柳生（やぎゅう） 十兵衛鶚（じゅうべえみさご）

原画：Grune
ＣＶ：霧賀みね

五大武家「柳生家」の一人娘。代々徳川家の剣術指南役を務めた柳生家の後継者。剣術の腕は、からっきしの落ちこぼれだったが、別方向に多大な才能を秘めていた。前大戦で欧州で傭兵をしていた祖母より柳生流空戦術を継承習得することができた唯一の人間。どこか抜けている所もあるが明るく朗らかでよく言えば行動力があり悪く言えば無鉄砲な少女。



最上（もがみ） 義攻（よしぜめ）

原画：Grune
ＣＶ：星鹿りえ

山形の武家「最上家」の跡取り娘。先祖が狐と契ったとか妖狐の血が混ざっているとか噂があるが、特に、数百年生きているとか超常の力が使えるとかそういったことはない。むしろ、一般的なことでも出来ないことの方が多い。ライバル（だと勝手に思っている）伊達家に続いて、そのしもべの赤真田も帝都入りしたので自分もその資格が確実にあると信じて、のこのこやってきた。好物はなんの面白みも無く油揚げと鮭。



本多（ほんだ） 万勝（ばんしょう）

原画：箱ノ山かすむ「株式会社アイテム」
ＣＶ：星 一人

皇国を支える四柱臣家の本多家の現当主。
本多忠勝の子孫。豪快で好戦的。軍人というよりは武士と言った方がしっくりくるといった人物。豪快な人柄で体育会系。豪快な人物ではあるが礼節を弁えており、また礼節を弁える人物に好感を抱く。単純な構造で丈夫な物を好んで使う。



井伊（いい） 直土（なおもり）

原画：箱ノ山かすむ「株式会社アイテム」
ＣＶ：越雪光

皇国を支える四柱臣家の井伊家の現当主。
朗らかで冗談を好み、人懐っこい性格をしている男。
一転して、戦場においては堅実で手堅い戦法を好む。堅実的なモノの見方をする人物で、西洋の文化も進んで取り入れている。

キャラクター紹介・勢力紹介

皇国 ―日ノ本―



近代国家への変貌を遂げながら、大陸進出を続けるアジアの列強国。徳川家を筆頭に、四柱臣家とよばれる「酒井」「榊原」「本多」「井伊」の四家、そして、「伊達」「上杉」「真田」「柳生」「立花」からなる日ノ本全土に配された五大武家によって統治されている。

伊達家	昔より徳川の信任篤い家柄。 長男である政宗が早世したため、妹の愛姫が当主を継いだ。
真田家	特に本多家と結びつきが強い家柄。父は企業家であり、祖父より孫である之乃に家督が譲られた。当主は真田之乃なのだが、実質的には父が家を取り仕切っている。祖父は既に他界。
上杉家	軍閥ではなく財閥。上杉財閥と呼ばれる皇国最大の財閥であり、皇国の財源を支えている家でもある。ある意味五大武家で最も重要視される面も多い。
立花家	九州にあり最も帝都から離れた場所にある家。 九州を見張る役割が強い。 現当主は鑑の父であり、鑑はまだ家を継いでいない。父は職務で九州の地を離れることができないため鑑が帝都に送られた。
柳生家	代々徳川の指南役や相談役を排出する家柄で家の等級以上に徳川との結びつきが強い。祖母の指定により鴨が新たな代の当主に決まった。現在の徳川葵の指南役は鴨の姉となっている。姉妹仲は特に悪くはない。
仙台真田	本作の主人公「真田幸秋」の家。裏真田、下真田と呼ばれて冷遇されることも多い一族。特に武家や貴族に冷遇するものが多い。 昔から伊達家に世話になることが多く伊達家と繋がりが大きい。 また、之乃の真田家とは長い間不仲であったが祖父の代より親交が芽生えた。

※五大武家は時代と共に入れ替わっており、毛利や島津も五大武家であった時代があったり、柳生も元々は五大武家ではない。初めから五大武家の一つでいまもそのまま五大武家なのは伊達のみ。

アルメリカ



広大なアルメリカ大陸に位置する国。
前大戦後世界最大の工業国となり、
工業生産量は世界の4割を超え、
ブリタニアやフランセーヌへの融資により
世界最大の債権国となった。
その国力は世界最大の超大国ブリタニアに肩を並べるか、
既に超えたと目されている。

プロイセン



欧州ゲルマニアの地に位置する国。
前大戦の敗北によって多額の賠償問題を抱える中、
さらに大恐慌によってその経済状況は悪化。
こうした社会的不安の中で国家の復興を標榜とした政権
「プロイセン労働者党」(NSプロイセン、NSP)が誕生。
ベルテンブルク大統領の下、急速に勢力を拡大した
NSPは1933年に政権を握り、その後、一党独裁制を実現。
国家再生と再軍備を宣言した。



ソルビエス

ユーラシア大陸に巨大な版図を持つロシヤの地に位置する国。
国の半分が永久凍土とよばれる氷の大地で覆われており、
侵攻することは困難を極める。
前大戦後、国内の政治的混乱に関して収拾の目処はたたず、
その結果、首都ペトログラードで起きた武装蜂起を発端として
始まった革命により、帝政は崩壊。帝政ソルビエスより、
共産主義国家であるソルビエス連邦へと国が変化した。
この際、ソルビエスの皇族は粛清され、貴族はその地位を失った。
ソルビエス連邦の発足後、権力争いによるいざこざはしばらく続いたが、
権力を手中に収めたのはヨルジフ・ヴィルサリオという男である。
政敵を片っ端から粛清するとヨルジフはソルビエス内において
盤石と言える地位を確立するに至った。



ブリタニア

欧州アルビオンの地に位置する国。
最大の版図を持つ世界最大の超大国。
しかし、前大戦による疲弊により、
その国力には衰退の影がある。
国を治める王の下、有能な騎士で構成された
「円卓の騎士」によって統治されている。

その他勢力




フランセーヌ


イタリアーナ


ルブアルハーリー


ポスポリタ


メガラニカ


スカンディナヴィア


シュイス


タイクーン


ヘプブリカ


中天


エチオピリア

ゲームの特徴

本製品は、兵器が戦う本格派のシミュレーションパートと、個性的なキャラクターによって展開されるアドベンチャーパートが融合した美少女シミュレーションアドベンチャーゲームです。
プレイヤーは皇国を率いて、世界の列強国を相手に、戦闘機や戦車といった1300種類以上もの兵器と、士官である各キャラクター達を組み合わせて部隊を編成して戦場となるマップに出撃させ、移動·攻撃·占領などの指示を出しながら敵部隊を倒すことが目的となります。

タイトル画面について



①はじめから：ゲームを最初から開始します。
②つづきから：セーブデータを読み込んで、ゲームを再開します。
③お　ま　け：CG、イベントシーン、BGMなどを鑑賞することができます。
④環 境 設 定：各種設定を行うことができます。
⑤終　　　了：ゲームを終了します。

ゲームの保存と再開



ゲームの保存

保存はアドベンチャー画面のメニュー、シミュレーション画面のメニューからの2つの方法があります。
それぞれのコマンドを選ぶとセーブ画面が表示されます。セーブ画面では、空きスロットを選択することでセーブデータの作成が可能です。
また、既存のセーブデータを選択することで、上書き保存をすることもできます。
戦術マップをプレイしている最中でも、画面左上にあるメニューから「システム」▶「セーブ」を選択することで、セーブ画面を呼び出すことができます。
なお、メニューから「システム」▶「Qセーブ」を選択することで、クイックセーブを行うことができます。

ゲームの再開

タイトル画面の「つづきから」から、ロード画面を呼び出すことができます。また、アドベンチャー画面のメニュー、シミュレーション画面のメニューでも呼び出せる他、戦術マップの「システム」▶「ロード」メニューを選択することでも呼び出すことができます。クイックセーブを行っていた場合、戦術マップのメニューから「システム」▶「Qロード」を選択することで、クイックロードを行うことができます。

ゲームを終了する

タイトル画面の終了ボタンをクリックすることで、ゲームを終了できます。
戦略マップ画面では、画面下の「システム」▶「表題」ボタンをクリックし、タイトルに戻る必要があります。
戦術マップでは、メニューから「システム」▶「タイトル」を選択し、タイトルに戻る必要があります。なお、タイトルに戻る動作を行う場合は、セーブを忘れないように注意してください。

おまけについて

おまけでは、CG、イベントシーン、BGMなどを鑑賞することができます。



①彩画鑑賞：CG鑑賞画面を開きます。

②桃色回想：Hシーン鑑賞画面を開きます。

③史実回想：シーン鑑賞画面を開きます。

④音楽鑑賞：BGM鑑賞画面を開きます。

⑤兵器図鑑：兵器図鑑を開きます。

彩画鑑賞



ゲーム中で見たイベントCGを鑑賞することが出来ます。

桃色回想



ゲーム中で見たHシーンを鑑賞することが出来ます。

史実回想



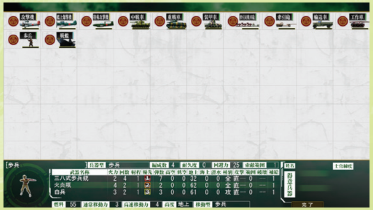
ゲーム中で見たイベントシーンを鑑賞することが出来ます。

音楽鑑賞



ゲーム中に使用されているBGMを鑑賞することが出来ます。

兵器図鑑



ゲーム中に使用されている兵器を鑑賞することが出来ます。

タイトル画面について

環境設定



タイトル画面から環境設定を選択、もしくはゲーム中のメニューから「環境設定」を選択することで、ゲームの各種設定を行うことができます。変更できる内容は、以下のとおりです。

ADV

BGM
BGMの音量を設定します。

SE
SEの音量を設定します。

ボイス
ボイスの音量を設定します。

ボイス再生
女性/男性ボイスの各オンオフを切り替えます。

オートモード
アドベンチャー画面のオートモード時のメッセージの切り替え速度を設定します。

メッセージスピード
アドベンチャー画面のメッセージの表示速度を設定します。

スキップ
メッセージスキップの「既読」と「全て」を切り替えます。

透過度
アドベンチャー画面のメッセージウィンドウの透過率を設定します。

画面効果
アドベンチャー画面のエフェクトの「ON」と「OFF」を切り替えます。

SLG

戦闘アニメーション
戦闘時の演出を変更することができます。

◆簡易表示
戦闘結果を簡易表示します。

◆詳細表示
戦闘がアニメーションで表示されます。

◆OFF
戦闘の演出を非表示にします。

戦闘表示
戦闘演出の表示を自国のみか全ての国かの切り替えを行うことができます。

反撃確認
「ON」の場合、反撃の際に確認ウィンドウが表示されます。

ヘックス表示
「ON」の場合、戦術マップにヘックスの枠が表示されます。

建物状態
「ON」の場合、占領･破壊･修復･補強が行われた際にメッセージウィンドウが表示されます。

補給確認
「ON」の場合、補給が行われた際にメッセージウィンドウが表示されます。

ターン終了確認
「ON」の場合、ターン終了時に確認ウィンドウが表示されます。

BGM音量調整
BGMの音量を設定します。

SLG中のBGM変更
戦術マップで再生されるBGMを設定します。

ウィンドウモード
ウィンドウ画面表示、フルスクリーン画面表示の切り替えを行うことができます。

ADVパート



アドベンチャーパートでは、ゲームの進行に合わせて様々なイベントが紙芝居形式で表示されます。

基本的な操作方法

操作はマウスで行ってください。

アドベンチャー画面の各表示

①メッセージウィンドウ

登場するキャラクターのメッセージが表示されます。

選択肢ウィンドウ

会話の返事、主人公の行動を選択する必要がある時に表示されます。

②アドベンチャーの各コマンド

自動	オート	ボタンをクリックする度にON･OFFを切り替えます。「ON」になっていると環境設定のオートモード速度の設定に従ってメッセージを自動送りします。
読飛	スキップ	ボタンをクリックする度にON･OFFを切り替えます。「ON」になっていると環境設定のスキップ設定に従ってメッセージを自動的に高速スキップします。
略読	シーンスキップ	現在表示されているADVシーンの最後まで一気に移動します。
履歴	バックログ	バックログを表示し、読み終えたテキストを表示します。
保存	セーブ	保存画面へと切り替わります。
読込	ロード	読込画面へと切り替わります。
即保	クイックセーブ	簡易セーブを行います。
即読	クイックロード	即保で保存した簡易セーブデータを読み込むことができます。
設定	システム	環境設定画面へと切り替わります。
表題	タイトル	ゲームを中断し、タイトル画面に戻ることができます。
機能	メニュー	コマンドメニューの表示･非表示が切り替わります。

操作方法

操作はマウス、もしくはキーボードで行います。

マウス	キーボード	操　作
左クリック／ホイール（下方向）	ENTERキー	メッセージ送り
―	CTRLキー	メッセージ送り（読飛）
右クリック	SPACEキー	メッセージウィンドウ･コマンドメニューの消去切り替え
ホイール（上方向）	―	バックログ表示

戦略マップ



ゲームは基本的に、この「戦略マップ」画面で拠点を制圧していくことで進行します。進行する拠点を選択する他、兵器の開発や生産を行うなどのコマンドが実行可能です。

操作方法

右クリック	選択した拠点情報の表示
左クリック	拠点選択マーカーの移動／コマンドの選択 世界マップの表示範囲移動
ホイール	マップの表示範囲移動

拠点アイコン



地図上には拠点がアイコンで表示されており、拠点同士はラインで接続されています。
各拠点にはその拠点の「名称」、拠点のイメージを表した「アイコン」、その拠点を支配している勢力の「勢力マーク」が表示されます。

攻略可能拠点マーカー



拠点アイコン上に赤いマーカーが表示されている拠点は、今現在、攻略が可能であることを表します。

拠点選択マーカー



画像の青色の四角錐のマーカーは拠点の選択マーカーです。この青色のマーカーが配置されている拠点を攻略しようとしていることを表します。
拠点の選択マーカーは攻略可能拠点（赤色のマーカーが表示されている拠点）を左クリックするとその拠点上に移動させることができます。
ゲームは攻略可能拠点を攻略していくことで進行していきます。
攻略可能な拠点はゲームを進めることで増えていきます。

拠点情報



攻略可能拠点マーカーが表示されている拠点の上で右クリックを行うと拠点情報を開くことができます。
拠点情報では下記の情報の確認を行えます。

①拠点名

その拠点の名称です。

②拠点内戦術マップ

その拠点内の戦術マップが表示されます。
拠点内の全ての戦術マップを攻略することでその拠点を攻略したこととなります。

③HQマップ

次に攻略する戦術マップの簡易マップが表示されます。

④陣営情報

次に攻略する戦術マップの建物地形の種類と数が表示されます。

⑤予測敵部隊数

次に攻略する戦術マップの敵部隊の予測数が表示されます。

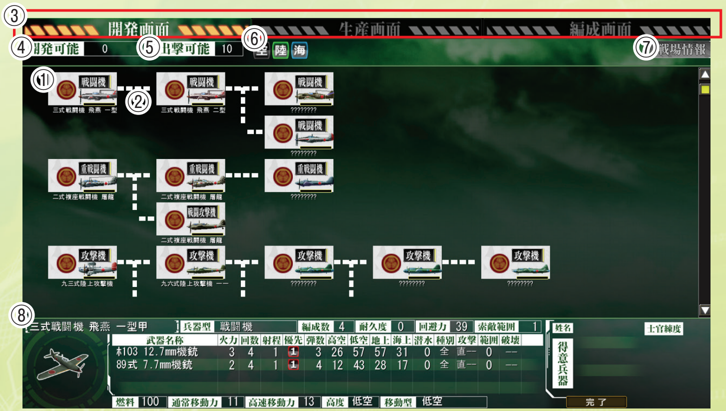
戦略マップの各コマンド





戦略マップ画面では画面右下に表示されているコマンドボタンを左クリックで選択することで、各種コマンドの実行を行えます。

兵器開発



戦略マップ画面で「兵器開発」コマンドを選択すると兵器開発画面に移行します。
兵器開発画面ではゲーム中で使用する兵器の開発を行えます。

①開発兵器アイコン



開発される兵器のアイコンです。

①生産国のマーク
②兵器型

③兵器の移動高度カラー

高空	赤
低空	橙（黄色）
地上	緑
海上	水色
海中	青

④兵器アイコン
⑤開発経験値ゲージ
⑥兵器名称

②開発ライン情報

兵器の開発に関しての情報が表示されます。
最も左側に配置された兵器は開発元になっている兵器です。
この最も左側に配置された兵器は開発ラインが表示された瞬間から開発が完了しています。その開発ラインの親兵器にあたります。
開発兵器アイコンが、カラーになっている兵器は開発が完了している兵器であることを表します。開発が完了している兵器は「生産」が可能な兵器です。
開発兵器アイコンが灰色で表示されている兵器は、まだ開発されていない兵器であることを表します。
開発兵器は、親兵器から右側に開発ラインが繋がっている順に開発を行えます。次段階で開発できる兵器は「兵器名称」が表示されます。それより先の兵器は兵器名が「?????」のように表示されます。
「開発経験値ゲージ」はその兵器の開発研究度の進行度合いを表しており、その兵器に開発ラインが繋がっている兵器を戦術マップで使用することで上昇します。

「開発経験値ゲージ」がMAXになった場合、その兵器からラインが繋がっている兵器の「開発兵器アイコン」の上に開発可能であることを表す「開発可能アイコン」が表示されます。

「開発可能アイコン」が表示されている場合、その上にマウスカーソルを合わせて左クリックを行うと、その兵器の開発を実行できます。兵器の開発を実行した場合、その兵器の開発が完了し、生産出来る状態になります。

またその際、「開発経験値ゲージ」は0になります。(枝分かれした開発先を持つ兵器の場合、枝分かれした開発先を複数開発したい場合は、その都度「開発経験値ゲージ」をMAXにする必要があります。)

③切り替えボタン「開発画面」「生産画面」「編成画面」

「開発画面」「生産画面」「編成画面」のそれぞれの画面は戦略マップ画面からそれぞれのコマンドボタンを選択することで各画面へ移動出来ますが、各画面中で画面上部の切り替えボタンを選択することでも三つの画面間を行き来することが可能です。

④開発可能数

戦術マップ上で部隊に開発経験値を取得させ、それがMAXになることでラインに繋がった新兵器を開発出来ます。この開発可能数は開発経験値がMAXになった部隊があり、開発を行える兵器の数が表示されます。開発可能な新兵器がない場合は、0と表示されます。

⑤出撃可能数

現在戦術マップに出撃可能な部隊数が表示されます。

⑥開発兵器切り替えボタン「陸」「空」「海」

開発兵器の切り替えを行います。陸空海の兵器ごとに切り替えることが可能です。

⑦戦場情報表示ボタン

現在進行先として選択している拠点の情報が表示されます。

⑧兵器情報欄

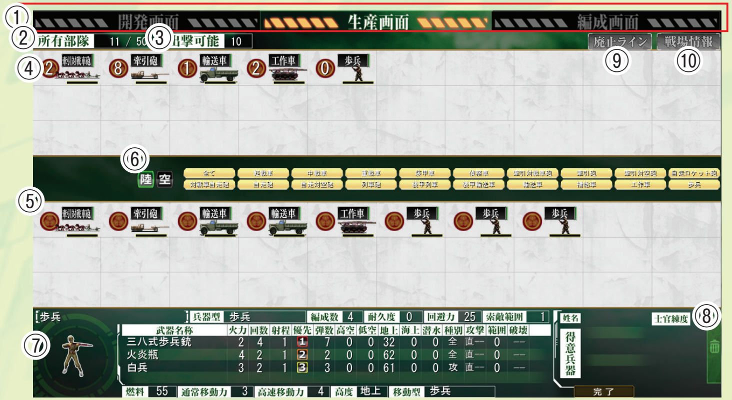
画面下部には、マウスカーソルを合わせている「開発兵器アイコン」の兵器情報が表示されます。
ただし、兵器名称が「?????」で表示されている兵器は、兵器情報が表示されません。
右側情報は士官の情報になっていますが、開発画面では士官の情報は表示されません。
「開発兵器アイコン」にマウスカーソルを合わせている状態で、右クリックするとその兵器の兵器詳細画面に移動します。

海上･海中兵器開発画面



陸空海の兵器開発画面のうち、陸と空は同じ構造ですが、海の兵器のみ構造が異なります。
海の兵器の開発画面は未開発の兵器のみが表示され、既に開発完了した兵器はリストから削除されます。「開発兵器アイコン」の右側に「建造カウント」が表示されており、この建造カウントが0になった場合、開発が完了し、開発完了した兵器を1部隊得ることができます。ただし、海の兵器は生産兵器には加わりません。(本作では海の兵器は生産できません。)
「建造カウント」は戦術マップをクリアすることで1づつ減少します。
陸空の開発ラインと違って、海の開発兵器はゲームの途中で新たに開発ラインが増えることはありません。
また、失った艦船を生産によって補充することはできません。

兵器生産



戦略マップ画面で「兵器生産」コマンドを選択すると兵器生産画面に移行します。兵器生産画面ではゲーム中で使用する兵器の生産を行えます。

①切り替えボタン「開発画面」「生産画面」「編成画面」

「開発画面」「生産画面」「編成画面」のそれぞれの画面は戦略マップ画面からそれぞれのコマンドボタンを選択することで各画面へ移動出来ますが、各画面中で画面上部の切り替えボタンを選択することでも三つの画面間を行き来することが可能です。

②所有部隊数

所有している兵器の数と所有可能な兵器数が表示されます。
海の兵器を別にして、500までの兵器を所有することが可能です。
(海の兵器は別途300まで所有可能です。)

③出撃可能数

現在戦術マップに出撃可能な部隊数が表示されます。

④生産可能兵器

現在生産が可能な兵器が表示されます。
兵器アイコンにカーソルを合わせて左ダブルクリックするか、ドラッグして画面下ではなすことで生産が実行されます。右クリックすることで兵器詳細画面が開きます。
また、リストの下側にスクロールバーが存在し、スクロールバーを操作するか、生産可能兵器のスクロールバーを選択後、または、生産可能兵器の枠を選択した状態でマウスホイールを操作することでリストの

左右移動を行えます。
勢力マークの上に数字が記載されている兵器があり、これはその兵器の「所有可能数」を表します。
「所有可能数」その兵器を所有できる数を表しています。
(表示されていない場合は、所有制限はありません。)
該当兵器を生産することによって数字が減っていき、0になった場合、その兵器は生産することができなくなります。
ただし、生産し所有している該当兵器が戦術マップで全滅したり、廃棄したりすることによって削除した場合、数字が1づつ復活し新たに生産が可能となります。
生産可能兵器は、新兵器を開発することで増えていきます。

⑤所有兵器

現在所有している兵器が表示されます。兵器アイコンにカーソルを合わせて右クリックすることで兵器詳細画面が開きます。また、リストの上側にスクロールバーが存在し、スクロールバーを操作するか、所有兵器のスクロールバーを選択後、または、所有兵器の枠を選択した状態でマウスホイールを操作することでリストの左右移動を行えます。

⑥表示兵器切り替えボタン

生産画面の表示兵器の切り替えボタンが表示されます。
選択によって生産画面に表示される兵器の種類を選択出来ます。
「表示切り替えボタン」の表示切り替えは「生産可能兵器」「所有兵器」その両方に適用されます。「陸」と「空」を切り替えた場合、表示される兵器型のボタンが変わります。

⑦兵器情報欄

画面下部には、マウスカーソルを合わせている「兵器アイコン」の兵器情報が表示されます。
右側情報は士官の情報になっていますが、生産画面では士官の情報は表示されません。
「兵器アイコン」にマウスカーソルを合わせている状態で、右クリックするとその兵器の兵器詳細画面に移動します。

⑧廃棄ボタン

廃棄ボタンを左クリックすることで、ボタンが左にスライド移動し、廃棄枠が表示されます。
廃棄枠は、兵器や生産ラインの廃棄を行うのに使用します。
「所有兵器」から兵器を選択してドラッグして廃棄枠上で離すことで該当兵器を廃棄することができます。「生産可能兵器」から兵器を選択してドラッグして廃棄枠上で離すことで該当兵器の生産ラインを廃棄することができます。
生産ラインが廃棄された場合、「生産可能兵器」に該当兵器が表示されない状態になります。（ゲームの進行によってもう生産しない兵器などを整理する場合に使用します。）
左側に移動した「廃棄ボタン」を再度左クリックすることで、ボタンが右にスライド移動し、廃棄枠は閉じます。

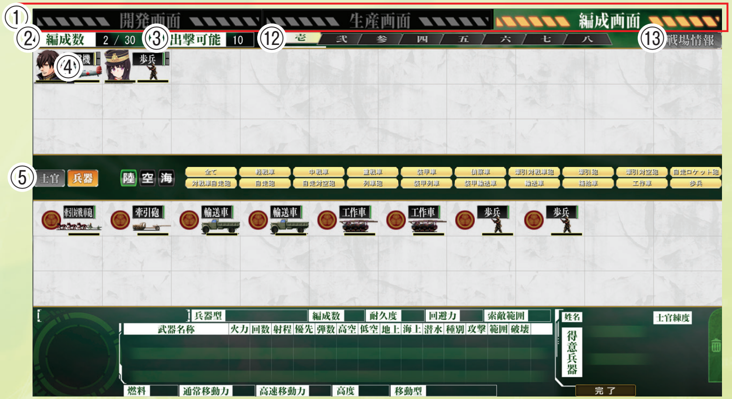
⑨廃止ライン

左クリックすることで、「生産可能兵器」欄に生産ラインが廃棄された兵器が表示されます。
「廃棄枠」が開いた状態で固定され、廃棄兵器を選択してドラッグして廃棄枠上で離すことで該当兵器の生産ライン廃棄を取り消すことができます。

⑩戦場情報表示ボタン

現在進行先として選択している拠点の情報が表示されます。

編成



戦略マップ画面で「編成」コマンドを選択すると編成画面に移行します。
編成画面では戦術マップで使用する部隊の編成を行えます。

①切り替えボタン「開発画面」「生産画面」「編成画面」

「開発画面」「生産画面」「編成画面」のそれぞれの画面は戦略マップ画面からそれぞれのコマンドボタンを選択することで各画面へ移動出来ますが、各画面中で画面上部の切り替えボタンを選択することでも三つの画面間を行き来することが可能です。

②編成数

現在編成している部隊数と編成できる最大部隊数が表示されます。
編成できる部隊数は最大30部隊です。

③出撃可能数

戦術マップに出撃可能な部隊数が表示されます。
編成された30部隊のうち戦術マップにはこの数までの部隊が出撃可能です。出撃可能数はゲームを進めていくことで増えていきます。

④編成部隊

現在編成されている部隊が表示されます。
ここで編成した部隊が戦術マップで使用する部隊となります。
戦術マップ上での出撃可能数はゲームの進行に合わせて増えていきますが、編成可能数は30固定となっています。
状況に合わせて30部隊のうちから最大10部隊まで出撃可能という構造になっています。
また、編成する部隊数は必ずしも30部隊編成する必要はなく、1部隊でも編成されていれば戦術マップを開始することができます。

⑤士官兵器切り替えボタン

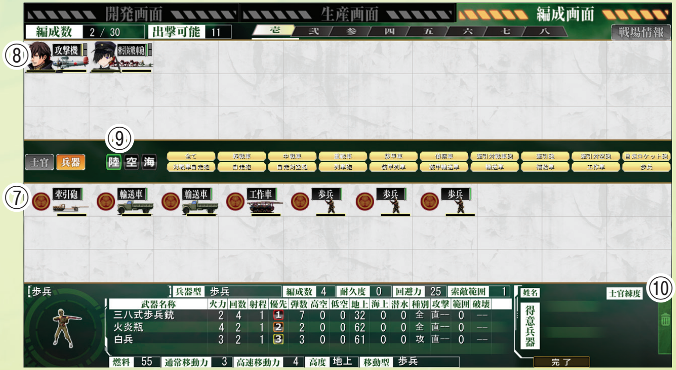
画面下に表示されるリストを士官と兵器で切り替えます。

⑥士官一覧



「士官兵器切り替えボタン」で士官が選択されている場合、画面下には自軍に所属している士官のリストが表示されます。
士官のリストに表示される「士官アイコン」は士官の顔グラフィックと経験値ゲージが表示されます。
上にスクロールバーがあり、スクロールバー操作、または、マウスホイール操作で表示範囲の移動を行えます。
「士官一覧」の任意の「士官アイコン」をドラッグし、「編成部隊」欄の任意の位置で離すことで、士官を「編成部隊」欄に移せます。移動させる個所に既に「士官アイコン」が設定されている場合、その「士官アイコン」と入れ替わりに「編成部隊」欄に移動します。
また、「士官一覧」任意の「士官アイコン」を左ダブルクリックすることで「編成部隊」欄にその士官を左上から順番に移すことができます。
同様に、「編成部隊」欄から「士官一覧」に士官を戻すことが可能です。

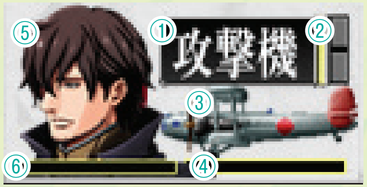
⑦兵器一覧



「士官兵器切り替えボタン」で兵器が選択されている場合、画面下には自軍が所有している部隊のリストが表示されます。部隊のリストに表示される「部隊アイコン」は、「開発画面」「生産画面」の「兵器アイコン」と同じ情報が表示されます。上にスクロールバーがあり、スクロールバー操作、または、マウスホイール操作で表示範囲の移動を行えます。
「兵器一覧」の任意の「兵器アイコン」をドラッグし、「編成部隊」欄の任意の位置で離すことで、兵器を「編成部隊」欄に移せます。
また、「兵器一覧」任意の「部隊アイコン」を左ダブルクリックすることで「編成部隊」欄にその部隊を左上から順番に移すことができます。
同様に、「編成部隊」欄から「兵器一覧」に兵器を戻すことが可能です。

戦略マップ

⑧部隊アイコン



編成画面の「兵器アイコン」と「士官アイコン」が「編成部隊」欄で組み合わされることで「部隊アイコン」となります。この「部隊アイコン」となった士官と兵器は、戦術マップに出撃することが可能となります。

①兵器型

②兵器の移動高度カラー

高空	赤
低空	橙（黄色）
地上	緑
海上	水色
海中	青

③兵器アイコン

④開発経験値ゲージ

⑤士官アイコン

⑥士官経験値ゲージ

⑨表示兵器切り替えボタン

編成画面の表示兵器の切り替えボタンが表示されます。
選択によって編成画面に表示される兵器の種類を選択出来ます。

⑩廃棄ボタン

廃棄ボタンを左クリックすることで、ボタンが左にスライド移動し、廃棄枠が表示されます。
廃棄枠は、兵器の廃棄を行うのに使用します。（士官は廃棄できず、「士官一覧」表示時は「廃棄枠」は開くことは出来ません。）

⑪兵器士官情報欄

画面下部には、マウスカーソルを合わせている「部隊アイコン」「兵器アイコン」「士官」アイコンの情報が表示されます。
左側に兵器情報、右側に士官情報が表示されます。
「部隊アイコン」「兵器アイコン」にマウスカーソルを合わせている状態で、右クリックするとその兵器の兵器詳細画面に移動します。
「士官アイコン」にマウスカーソルを合わせている状態で、右クリックするとその士官の士官詳細画面に移動します。

⑫編成部隊切り替えタブ

編成された部隊情報は全部で8つのタブにわけて保存することが可能です。タブごとに部隊と士官の編成情報は別々に保存されています。

⑬戦場情報表示ボタン

現在進行先として選択している拠点の情報が表示されます。

戦略マップ

逢瀬



戦略マップ画面で「逢瀬」コマンドを選択すると逢瀬画面に移行します。
逢瀬画面では、任意のキャラクターに会いに行くことで仲を深めることができます。逢瀬の実行には外出許可証が必要です。
一回のインターフェイスで3回まで逢瀬を行えます。
戦術マップをクリアすると外出許可証の数は回復しますが、最大数は3となります。

①外出許可証

残りの逢瀬回数です。

②逢瀬キャラクター一覧

逢瀬が可能なキャラクターが表示されます。

③選択中キャラクター

現在カーソルがあっているキャラクターです。

逢瀬の方法

逢瀬を行いたいキャラクターにカーソルを合わせ左クリックします。

イベント



戦略マップ画面で「イベント」コマンドを選択するとイベント画面に移行します。イベントコマンドでは、様々なイベントを発生させることができます。
また、イベントコマンドで発生させることのできるイベントの中には、新たな士官を仲間にするための条件を満たすものなど、重要なイベントも数多く存在します。**逢瀬の好感度によって発生するイベントもあります。**

①イベント一覧

発生させることが出来るイベントが表示されます。

②イベント内容

イベントの内容が簡易メッセージで表示されます。

③重要アイコン

重要なイベントには、それを表すアイコンが表示されます。
重要アイコンが付いたイベントが存在している場合、そのイベントを発生させないと戦術マップに出撃することは出来ません。

システム



戦略マップ画面で「システム」コマンドを選択するとシステム画面に移行します。「システム」画面では、画面が切り替わらず、システムメニューが画面下からスライドして表示されます。システムメニューは再度システムコマンドを選択するとスライドして閉じます。システムメニューでは各ボタンを左クリックすることでシステムメニュー内の各画面を開くことができます。

①一覧

一覧画面を開きます。
一覧画面では、自軍の士官と部隊の情報を確認できます。

②保存

ゲームデータの保存画面を開きます。

③読込

ゲームデータの読み込み画面を開きます。

④設定

環境設定画面を開きます。

⑤表題

タイトル画面に戻ります。

出撃



「出撃」選択後の「編成画面」で準備をおこない、「完了」ボタンで戦術マップに移行します。

戦術マップ



画面の見方と操作方法

①戦術マップ

戦闘が繰り広げられるマップとなります。ドラッグで表示位置の操作ができます。マウスホイールで表示サイズの拡縮ができます。
部隊を右クリックすることで、兵器詳細を開きます。
部隊を左クリックすることで、行動パレットを呼び出します。

②HQマップ

戦術マップを縮小し、全体を表示したマップ画像となります。
クリックすることで、カメラ位置を変更することができます。
「カーソル座標」に、現在マウスポインタがオンカーソルしている座標が表示されます。ラベルボタンをクリックすると、ラベルの表示/非表示を切り替えることができます。「−」をクリックするとマップを拡大、「＋」をクリックするとマップを縮小します。

③マップ情報

現在のターン、時間帯が表示されます。

④簡易部隊表

出撃している部隊のリストが表示されます。枠内に表示しきれない場合は、スクロールバーを操作するまたはマウスホイールを操作することで、リストをスクロールすることができます。ここではクリックした部隊の検索と、個別委任の設定を行うことができます。

⑤選択地形情報

現在オンカーソルしている地形の情報が表示されます。

占	占領耐久度。 占領を受ける度に減少し、0になると所有権を失います。
破	破壊耐久度。 破壊を受ける度に減少し、0になると破壊状態になります。
高·低·地·海·潜	建物が持つ索敵範囲です。

⑥メニュー

ゲームの保存や読込、様々な情報の確認などを行うことができます。
メニューは上下の2段に分けられ、上段には用途別に分けられたカテゴリ、下段には各カテゴリに付随する項目が表示されるようになっています。
つまり、上段のカテゴリをクリックすることで下段のコマンドが切り替わり、下段のコマンドをクリックすることで、各項目を実行することができます。

システム	
Qセーブ	クイックセーブを行います。
Qロード	クイックロードを行います。
環境設定	環境設定画面を呼び出します。
タイトル	タイトルに戻ります。 ※データは保存されないので、注意してください。
セーブ	セーブ画面を呼び出します。
ロード	ロード画面を呼び出します。

情報データ	
地形情報	地形、施設における詳細情報を確認することができます。
部隊表	出撃中の部隊一覧を見ることができます。
戦況一覧	プレイ中の戦術マップにおける行動履歴を見ることができます。

戦果情報	
陣営情報	戦術マップ内における各陣営の設定情報を確認することができます。
状況表	損害機数などを折れ線グラフで確認することができます。
戦果表	プレイヤーの現時点での成績を確認することができます。

ゲームコマンド	
作戦情報	作戦指令書を確認することができます。
ゲーム終了	ゲームを終了することができます。

⑦各操作ボタン

次部隊ボタン	プレイヤーの所有部隊を検索します。
次建物ボタン	プレイヤーの所有建物を検索します。
フェイズ終了ボタン	左クリックすることで、自軍行動フェイズを終了します。
委任ボタン	左クリックすることで部隊操作をCOMに担当させることができます。
ヘルプ	ゲームの流れや基本操作などを確認することができます。

勝敗条件

各戦術マップには勝利条件が定められており、勝利条件を満たすことでマップクリアとなります。

敵の根拠地の制圧

敵の根拠地をすべて占領、もしくは破壊することで勝利となります。

敵部隊の全滅

敵の部隊をすべて全滅させることで勝利となります。

勝利条件建物の制圧

ラベルが貼られているすべての建物を占領、もしくは破壊することで勝利となります。

勝利条件部隊の撃破

ラベルが貼られている部隊を全滅させることで勝利となります。

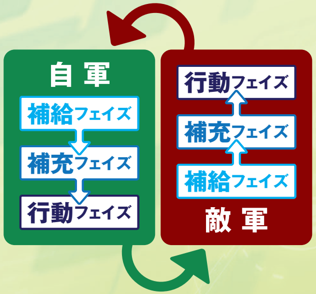
規定ターンの経過

指定されたターン数が経過することで勝利となります。

※前述した条件を敵が満たしてしまった場合は、敗北となります。

ターンの概念

1陣営の行動回を「フェイズ」、すべての陣営が1回ずつフェイズを終えるまでを「ターン」と呼びます。さらに各陣営のフェイズは、「補給フェイズ」▶「補充フェイズ」▶「行動フェイズ」の3フェイズから構成されています。この概念を示したものが右のチャートです。



時間帯について

戦術マップでは、1ターンごとに「時間」が経過します。
時間は「早朝」▶「朝」▶「昼」▶「夕方」▶「夜」▶「深夜」の順番で周回します。また、深夜の次は再び早朝が訪れます。

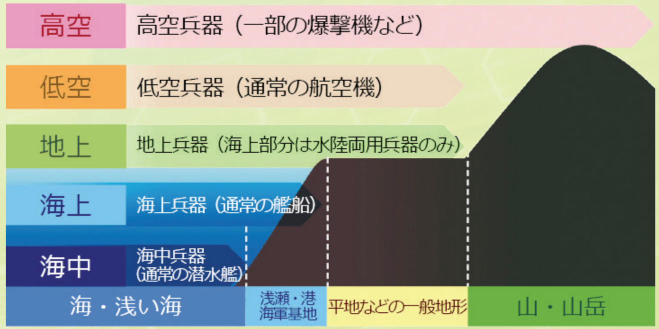
地形の種類と特徴

戦術マップは、様々な地形を表現した六角形のヘックスと呼ばれるチップの集合体となっています。地形はその種類ごとに様々な特徴が定められています。

移動力に対する影響

地形は、その種類ごとに部隊の移動力に影響を及ぼします。地形が部隊に与える影響力は、その部隊の移動型によって異なります。戦術マップにて「情報データ」▶「地形情報」を選択し、画面下の項目から「地形移動表」を選択すると、地形移動表が表示されます。表の見方は、対象の移動型を持つ部隊が、対象の地形を通過する度に、記載された数値分だけ移動力を消費していくという見方になります。例えば、移動力が6、移動型が履帯重·甲の戦車が、薮を3ヘックス進むとします。この場合、戦車は3ヘックス目の薮から移動できなくなります。何故なら、薮が持つ履帯重·甲に対する移動力消費は2であるため、移動力が6の戦車は薮を3ヘックスしか進めないからです。なお、表に「-」と表示されている移動型と地形の組合せの場合は、その移動型でその地形を移動することはできません。
移動制限は移動型に依存するものですが、基本的には高度階層の概念を把握しておくと良いでしょう。

高度階層の概念



回避率に対する影響

地形には回避率という概念があります。回避率は地上兵器に対して大きく影響し、その地形上にいる場合は、攻撃側の命中率を低下させることができます。回避率は主に都市や森といった遮断物の多い地形で大きな効果を得ることができます。地形回避表は「情報データ」▶「地形回避」を選択することで確認することができます。

特殊な地形

橋・鉄橋・閘門	橋・鉄橋・閘門は、それぞれ出入りの向きが決められています。また、橋に関しては「架橋」(P72参照)を行うことで河川・深河川・凍結河川の上に架けることができます。
道路	道路の敷かれた地形は、下地がどんな地形でも平地と同じようにスムーズに移動できるようになります。道路は破壊することができ、道路を破壊すると、道路は除去され下の地形が残ります。
塹壕	塹壕は、「塹壕設営」の能力をもった部隊によって設営することができます。塹壕は地上部隊の防御面で有利に働く地形となっています。塹壕は破壊することができます。塹壕が破壊されると、塹壕は除去され荒地となります。
簡易飛行場	簡易飛行場は高空・低空の高度を持つ部隊の補給を行うことができます。

建物の能力

地形の中でも特に重要な役割を持っているのが建物です。
建物には「収納」「補給」「補充」「修理」「出撃」「視界」「耐久度」などの様々な能力を持っています。

補給/補充/修理

補給・補充・修理能力を持つ建物に部隊を収納することで、様々な効果を得ることができます。また、補給・補充・修理能力は、特定の兵器に搭載、隣接することでも効果を発生させることができます。

補給	燃料、弾薬を回復します。
補充	部隊数を回復します。
修理	部隊の耐久度を回復します。

兵器の種類	補給地点	補充・修理地点
航空機	飛行場・簡易飛行場	飛行場・簡易飛行場(修理のみ)
艦載機	飛行場・簡易飛行場・空母	飛行場・簡易飛行場(修理のみ)・空母(修理のみ)
水上偵察機	海軍基地・水上機母艦・港・伊勢/最上最終改装型を含む一部の艦船	海軍基地・港(修理のみ)・水上機母艦(修理のみ)・伊勢/最上最終改装型を含む一部の艦船(修理のみ)
飛行艇	海軍基地・港	海軍基地・港(修理のみ)
地上部隊	根拠地・陸軍基地・工場・揚陸艦・補給車(隣接のみ)・大都市・中都市・小都市(燃料のみ)・要塞	根拠地・陸軍基地・工場(修理のみ)
艦船部隊	海軍基地・港・油槽艦(隣接のみ)	海軍基地・港(修理のみ)

視界

各建物は、それぞれ視界を持っています。視界とは、自陣営の建物や部隊が持つ敵部隊を視認できる範囲となります。(部隊の持つ視界は「索敵範囲」と定義されています。)建物の視界は、戦術マップ左下の「選択地形情報」で確認できます。

視界の注意点

戦術マップで視界外のヘックスは、影がかかった状態で表現されています。逆に、視界内のヘックスは影がない状態で表示されます。
注意していただきたい点は、影がない状態で表示されているヘックスでも、敵部隊を視認できていないケースが存在するということです。
兵器特性の中に「水中隠蔽」といった視界を無視する能力があります。これらの能力を有する部隊も、影のない状態で表示されているヘックスにおいて視認することができないので、注意してください。

耐久度

建物には、占領耐久度と破壊耐久度があります。占領耐久度は、建物が歩兵による占領を受けたときに、その建物がどこまで占領に耐えられるかを表しています。占領耐久度が0になったとき、その建物の所有権は、占領を行った陣営に移ります。
破壊耐久度は、建物が部隊による破壊にどこまで耐えられるかを表しています。破壊耐久度が0になったとき、その建物は破壊地形となり、すべての能力を失い中立状態となります。破壊耐久度は「修復」(P70参照)を持つ部隊によって回復させることができます。
また「補強」(P71参照)を持つ部隊によって破壊耐久度の最大値を底上げすることができます。

特殊な建物

根拠地

すべての建物の中で、最も重要な建物が根拠地となります。根拠地が占領・破壊された場合、その根拠地の所有陣営は敗北してしまいます。
また、根拠地からは高空・低空・地上階層の兵器が出撃できます。これらの部隊は根拠地からだけではなく、根拠地から周囲8ヘックス以内に存在する飛行場・陸軍基地・海軍基地からでも出撃させることができます。

橋/鉄橋/閘門

橋/鉄橋/閘門は出入り口の向きが決まっています。この向きを無視して進入することはできません。また、敵陣営の占領下にある場合と、破壊されてしまった場合は進入できません。海上/海中階層の兵器に関しても、敵の占領下にある場合と、破壊されてしまった場合は通過できません。

部隊の行動

行動の概要

行動フェイズ

戦術マップでの部隊は、移動･戦闘･占領などの主だった軍事行動を行動フェイズで行います。
行動フェイズでの各部隊は、その場で移動以外の行動を取るか、移動してから別の行動をするか、何も行動しないかのいずれかの状態となります。
なお、行動フェイズで行動を終えた部隊は行動済みとなり、次のターンの行動フェイズまで行動できません。
行動済みの部隊はENDの頭文字である「E」が表示されます。

また、戦略マップで編制した部隊を出撃させることができます。
出撃は「根拠地」「飛行場」「陸軍基地」「海軍基地」をクリックすることで行えます。注意していただきたいのは、出撃可能地点にはそれぞれ制限があるということです。

「根拠地」から出撃する場合、特別な制限はありません。
ただし、「飛行場」「陸軍基地」「海軍基地」から出撃を行う場合は、根拠地から周囲8ヘックス以内に配置されているもののみに限定されます。

行動の制限

部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

燃料切れ･弾薬切れ

移動に必要な燃料がなくなれば、移動ができなくなります。同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば、戦闘を仕掛けることも、反撃することもできません。

部隊の操作

簡易部隊表での部隊確認

部隊を選択するときはまず、戦術マップにどのような部隊が存在するのかをあらかじめ確認しておく必要があります。これには簡易部隊表（P46参照）を利用すると便利です。

部隊の選択方法

部隊を選択するときは、以下の手順に従います。いずれの場合も、部隊を選択し終えると通常移動可能範囲が緑色のヘックスで、高速移動可能範囲が赤色のヘックスで表示され、プレイヤーの指示待ち状態になります。※右クリックでプレイヤーの指示待ち状態を解除できます。

通常の部隊選択

戦術マップ上の同一ヘックスに部隊が存在しない場合は、単純に目的の部隊アイコンをクリックします。建物に部隊が1つだけしか存在しない場合にも、単純に目的の部隊が収納されている建物をクリックします。

スタックについて

スタックとは、同一のヘックスにそれぞれ高度階層の異なる部隊が複数存在している状態を指します。スタックしているヘックスには、そのヘックス内で最も高度階層の高い部隊のアイコンが表示されます。
スタックが発生している部隊アイコンの左側には、各階層を表す四角形のアイコンが縦並びに複数個表示されます。
四角形のアイコンは、高空階層が赤色、低空階層が橙（黄色）色、地上階層が緑色、海上階層が水色、海中階層が青色で表示され、表示された階層の部隊がそのヘックス内にスタックしていることを表現しています。

複数の部隊が存在するヘックス

複数の部隊がスタックしているヘックスや、複数の部隊が収納されている建物、あるいは部隊を搭載中の輸送部隊から特定の部隊を選択する場合は、そのヘックスをクリックすると部隊選択ポップアップメニューを表示されるので、そこから目的の部隊をクリックして選択することができます。
2次･3次搭載している部隊は、対象の部隊にオンカーソルすることでポップアップを表示させることができます。

選択した部隊の基本情報

マウスカーソルを部隊の上にオンカーソルしたとき、画面右下に選択部隊情報パネルが表示されます。選択部隊情報パネルでは、部隊の基本情報を確認することができます。なお、部隊の詳細情報を見たい場合には、部隊を右クリックすることで部隊詳細画面を開くことができます。
また、部隊を選択した際に移動範囲とともに、画面真下に行動パレットが表示されます。
行動パレットを利用すると、選択した部隊に対して様々な指示を与えることができます。

選択部隊情報パネル



①士官名称
兵器を指揮している士官の名称です。

②士官アイコン
士官の顔アイコンです。

③士官練度（士官のレベル）
左側が士官練度、右側のゲージは、次の練度までの経験値を表しています。

④兵器名称
部隊を構成している兵器の名称です。

⑤兵器アイコン
兵器のミニアイコンです。

⑥開発ゲージ
現在の開発練度です。最大まで蓄積させると、戦略マップの兵器開発より、新兵器開発を行えます。

⑦耐久度
部隊の耐久度です。耐久度は編制数分だけ表示されています。
表示されている数値は、現在の耐久度/最大耐久度となっています。耐久度が「0」になると、編制数が1減ります。また、耐久度は修理（P67参照）で回復します。

⑧燃料
部隊の燃料です。表示されている数値は、現在の燃料/最大燃料となっています。燃料が「0」になったとき、航空機は墜落します。

⑨武器名称
武器の名称です。

⑩射程
武器の射程です。

⑪弾数
武器の弾数です。ここでは現在の弾数を表示しています。

⑫戦闘イニシアティブ
戦闘時の攻撃優先度です。
1～4が存在し、1は優先度が高く、4は優先度が低いです。
なお、優先度が同等の戦闘では、攻撃側が優先されます。

移動

戦術マップで部隊を動かすことを移動といいます。
移動には、「通常移動」と「高速移動」の2種類があります。通常移動は燃料を消費して定められた移動力分だけ遠くに移動することができます。
高速移動は通常移動よりも長い距離を移動することができますが、通常移動よりも多く燃料を消費します。

移動の方法

1 移動させたい部隊を左クリックします。
2 移動可能範囲が緑色のヘックスで表示されます。
3 左クリックした緑色のヘックスまで、部隊の仮移動が実行されます。
4 移動先を再び左クリックすることで、移動を確定し、部隊を待機させます。
また、仮移動の状態であれば、別の行動を指示することができます。

※赤色のヘックスは高速移動を示しています。高速移動は、通常の2倍の燃料を消費します。
※仮移動は右クリックで取り消すことができます。

待機

部隊をその場に待機させ、行動終了させることができます。
主に移動後に何も行動させない場合などに利用します。
行動パレットより待機を選択することで、実行可能です。

収納

収納は、補給・補充・修理・武装交換に備えて、部隊が自陣営の根拠地・都市郡・飛行場・基地などの建物の中に入る行動です。

収納上限数

建物の種類によって、同時に収納できる部隊数には上限が定められています。また、兵器型によって収納先の建物も限定されます。
詳しくは戦術マップの「情報データ」▶「地形情報」を開くと、各施設の収納できる兵器型と部隊数を確認することができます。

収納能力を持つ建物	収納可能数	収納可能部隊
根拠地	5	地上部隊·航空部隊
大都市	4	地上部隊
中都市	3	地上部隊
小都市	2	地上部隊
飛行場	5	航空部隊
簡易飛行場	4	航空部隊
陸軍基地	5	地上部隊
工場	4	地上部隊
海軍基地	5	海上·海中部隊
港	4	海上·海中部隊
要塞	4	地上部隊
防空壕	4	地上部隊

収納の方法

1 収納したい部隊を、収納可能な建物の上に仮移動させます。
2 建物の上でもう一度左クリックします。
3 収納が実行されます。

搭載

輸送部隊に他の部隊が搭乗や着艦することを「搭載」と呼びます。

搭載の概要

通常、搭載される部隊は輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと降下、あるいは発進を行って輸送部隊から離脱します。
輸送部隊には、兵器型が飛行艇·輸送機·装甲列車·装甲輸送車·輸送車·空母·水上機母艦·揚陸艦·輸送艦·輸送潜水艦の10種類があり、それぞれ搭載できる部隊が制限されます。
また、装甲車の一部には、歩兵を搭載できるものもあります。
戦艦·重巡洋艦·軽巡洋艦·駆逐艦·砲艦といった戦闘艦の一部や潜水艦の一部には、水上機·小型水上機·小型潜水艦を搭載できるものがあります。

搭載の上限数

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭載できる部隊数には兵器ごとに制限があります。
ただし、搭載しようとする部隊がすでに他部隊を搭載中の輸送部隊だった場合は、2次搭載·3次搭載などで搭載されている部隊の数は搭載数に含めません。

搭載、発進（降車）制限一覧

輸送部隊	搭載可能部隊	搭載·発進可能地形
一部の飛行艇	歩兵	海軍基地·港
輸送機	歩兵	飛行場·簡易飛行場
一部の装甲車	歩兵	進入可能地形
装甲列車	歩兵（一部軽車両含む）	進入可能地形
装甲輸送車	歩兵	進入可能地形
輸送車	歩兵	進入可能地形
空母	艦載機	進入可能地形
水上機母艦	水上機·小型水上機	進入可能地形
一部の戦闘艦	水上機·小型水上機	進入可能地形
揚陸艦	歩兵などの地上部隊	海軍基地·港·浅瀬
輸送艦	すべての地上部隊·小型艦	海軍基地·港
一部の潜水艦	小型水上機·小型潜水艦	進入可能地形
輸送潜水艦	歩兵·軽車両	海軍基地·港

部隊の行動

搭載の処理と影響

2次搭載、3次搭載されている部隊は、輸送部隊に搭載中に搭載先の部隊をお互いに入れ替えることができます。また、戦闘によって、輸送部隊の編制数·耐久度が減ると、搭載中の部隊もその比率に応じて損害を被ります。
艦船の輸送部隊である空母、水上機母艦、揚陸艦に搭載中の部隊は、次のターンの補給·補充フェイズが訪れたときに、燃料·弾薬の補充や修理を受けることができます。

搭載の方法

1 搭載させたい部隊を、輸送部隊のいるヘックスに移動させます。
2 行動パレットの「搭載」ボタンを左クリックします。
3 搭載が実行されます。
※輸送部隊が複数存在する場合は、ポップアップメニューより目的の輸送部隊をクリックしてください。

戦闘

自陣営の部隊が敵部隊に戦闘を仕掛けることを「攻撃」といいます。
また、攻撃を受ける側が有効な攻撃手段を持っている場合に自動的に攻撃が行われます。このことを「反撃」といいます。

攻撃の種類

攻撃には、以下の2種類が存在します。

直接攻撃

隣接する部隊や、真上·真下のヘックスの敵部隊を対象にとる攻撃を「直接攻撃」といいます。
本来長射程の間接攻撃の中にも、直接攻撃に流用できるものがあります。複数の敵に隣接している場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。
兵器詳細の「性能」▶「攻撃」の欄に「直」と表示されているものが直接攻撃になります。

間接攻撃

2ヘックス以上離れた敵部隊や任意の地形を対象にした攻撃を「間接攻撃」といいます。複数の部隊が射程内にいる場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。
魚雷による間接攻撃で、間に半島や島などがあるときは、直線距離の射程ではなく、それらの地上地形を迂回した上で射程が計算されます。
また魚雷は、海·浅い海·海軍基地·港·橋·鉄橋のヘックスしか通過できません。

間接攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。
このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、士官練度(士官のレベル)が高いほど起きにくくなります。誤射の場合は反撃が行われません。兵器詳細の「性能」▶「攻撃」の欄に「間」と表示されているものが間接攻撃になります。

範囲攻撃

攻撃対象の部隊から周囲数ヘックスに被害を与えることができる攻撃を「メガヘックス攻撃」といいます。
メガヘックス攻撃は、攻撃目標の部隊から周囲数ヘックスを同時に攻撃します。損害は、中心ヘックスよりも周囲ヘックスの方が軽くなります。
範囲内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注意が必要です。
また、攻撃範囲は武器ごとに異なります。武器ごとの攻撃範囲は、兵器詳細の「性能」▶「範囲」(兵器詳細·P74参照)にて確認することができます。

範囲攻撃の着弾地点に、高度階層の異なる部隊が複数存在している場合は、攻撃目標の部隊と同一の高度階層の部隊だけが攻撃を受けます。
メガヘックス攻撃は、まれに誤射が生じます。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。
誤射は、士官練度(士官のレベル)が高いほど起きにくくなります。
誤射の場合は反撃が行われません。
メガヘックス攻撃は「攻撃」コマンドだけではなく、「破壊」コマンドで実行できるものもあります。

視界外で発生する戦闘

遭遇戦

予測不可能な戦闘の1つとして、まずは「遭遇戦」というものがあります。遭遇戦は、部隊を索敵範囲外へ移動させたときに、その移動経路上で敵部隊に接敵した場合に発生します。
遭遇戦では敵部隊に一方的に攻撃を受けることになってしまいます。

迎撃

迎撃は、主に対空武装を持った兵器が持つ能力です。移動側の部隊の移動経路が、相手の迎撃範囲に入っていた場合に迎撃が発生します。
迎撃が発生すると、こちらも遭遇戦と同じく一方的に攻撃を受けます。
また、迎撃は視界内でも発生するので注意してください。

Z.O.C(支配領域:Zone of Control)

Z.O.C(ゾックと読みます)とは、敵部隊に隣接、あるいは敵部隊の真上を移動しようとしたときに、移動が制限されるというルールになります。ゾックは、敵部隊が移動している部隊に対する武器を持っており、なおかつその武器の弾数がある場合のみ発生します。
また、視界外でゾックが発生した場合は、遭遇戦に発展します。

戦闘を左右する要素

戦闘を有利に進めるには、部隊のいる地形･高度階層･部隊の有効手段･相手の反撃手段、相手の反撃弾数、士官練度などを考慮する必要があります。

武器の命中率

武器には、高空･低空･地上･海上･海中の5階層にそれぞれ命中率が設定されています。命中率が高ければ高いほど、より大きな損害を相手に与えることができます。また、命中率が「0」の場合は、攻撃対象に取ることができません。

武器の攻撃回数

武器には攻撃回数が設定されています。
この数値が大きい武器ほど、命中判定の回数が増すので、命中しやすくなる他、攻撃回数･命中率と共に高い武器であれば、より大きな損害を相手に与えることができます。

武器の火力

武器には火力が設定されています。火力が高ければ高いほど、命中時に大きな損害を敵に与えることができます。

地形と回避

部隊は、それぞれ回避力を持っています。回避力が高ければ高いほど、敵の攻撃が命中しにくくなります。また、攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の回避力に影響を及ぼします。これを地形回避率といいます。また、反撃を受ける部隊の地形に関しても、同じことが言えます。
地形回避率については、戦術マップの「情報データ」▶「地形情報」メニューで表示される「地形回避表」で確認することができます。

士官練度

士官練度が高くなると、命中率･回避力が上がり、戦闘が有利になる他、誤射も起きにくくなります。

味方部隊による支援効果

攻撃対象の敵部隊に自陣営の部隊が隣接していると、直接攻撃･間接攻撃を問わず、敵部隊の回避力が下がります。この場合、敵部隊に隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

時間帯による影響

時間帯が夕方･夜･深夜のときは、暗いために命中率が低下します。
また、視界も狭くなります。これは相手も同様です。

致命的打撃

相手部隊への攻撃が、まれに致命的打撃となる場合があります。
致命的打撃が発生すると、通常よりも大きな損害を相手に与えることができます。

指揮士官の能力

部隊を指揮している士官が戦闘に関する特殊能力を有していた場合は、その能力による効果も加味されます。

戦闘時の制限と事後処理

耐久度、編制数の減少

部隊を編制している機体の耐久度が減少しても、部隊の攻撃力が低下することはありません。ただし、部隊の編制数が減少すると、その比率に応じて攻撃力が減少します。

攻撃の優先度

武器には、それぞれ戦闘イニシアティブという優先度が4段階で設けられています。「1」は最も優先度が高く、「4」は最も優先度が低くなっています。攻撃側と防御側の優先度が同じであるとき、攻撃側が優先されます。

戦闘の処理と影響

戦闘の結果、損害の割合に応じて部隊を編制する機体の耐久度が減り、耐久度が「0」になった機体は撃破されます。結果、部隊の編制数が減っていきます。さらに、部隊の編制数が「0」になると、その部隊は戦術マップから削除されます。
任意の地形上の部隊に間接攻撃・メガヘックス攻撃を行ったとき、その地形が建物であっても、建物自体には損害は出ません。
攻撃・反撃を行った場合、部隊は経験値を獲得することができます。
敵の機数を減らす、または敵の部隊を全滅させると、さらに大きな経験値を得ることができます。（経験値を得ることで、対象の部隊に編制された兵器の開発練度、またその部隊の兵器に搭乗している士官の士官練度の上昇につながります。）

耐久度と編制数の回復

戦闘で損害を受けた耐久度は、補充フェイズのときに修理可能地点にいれば、「修理」（P67参照）によって回復します。
また、戦闘で失われた編制数も、修理可能地点にいれば、「補充」（P67参照）で回復します。

攻撃の方法

直接攻撃・間接攻撃の方法

1. 攻撃可能地点に移動します。
2. 敵部隊を左クリックすると、戦果予測画面が呼び出されます。この画面では左クリックで、戦闘に使用する武装を切り替えることができます。
3. 戦果予測画面で「攻撃開始」ボタンを選択することで戦闘が実行されます。

メガヘックス攻撃の方法

メガヘックス攻撃が可能な武装で攻撃を行ったとき、攻撃対象から周囲数ヘックスの敵に対して火力の半分のダメージを与えることができます。
メガヘックス攻撃の範囲は、攻撃対象にオンカーソルしたときに紫色のヘックスで表示されます。

破壊

建物に対して破壊攻撃を行うことを「破壊」といいます。
破壊は、工兵の破壊工作や、爆撃機の爆弾などで行うことができます。

破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、破壊能力を持つ武器を持つ部隊だけが行うことができます。
また、破壊可能な武器を持っている部隊だったとしても、武装交換で破壊可能な武器を外してしまったり、弾数がなくなったりすると、その部隊は破壊を行うことができません。
破壊対象となるのは、自陣営を含めたすべての建物です。
また、建物ではありませんが、塹壕・道路・線路も破壊対象に含まれます。

破壊の処理と影響

破壊を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。
各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されています。
この破壊耐久度が「0」になるまで破壊は完了しません。
破壊耐久度が「0」になると、その建物は破壊地形に変わります。
同時に、陣営が中立になります。
塹壕が破壊された跡地は荒地となり、道路・線路の場合は破壊耐久度がないため、一度の破壊攻撃で破壊が完了し、道路・線路が消滅して下の地形のみが残ります。破壊された地形が橋・鉄橋・閘門だった場合は、その上にいた地上部隊は破壊を行った部隊も含めて戦術マップから削除されます。
破壊可能武器で建物に破壊攻撃した場合、その武器の破壊攻撃力分だけの破壊耐久度が減少します。
このとき、建物に収納中の部隊がいた場合、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体の耐久度に損害を受けます。
また、建物が完全に破壊された場合、収納中の部隊は戦術マップから削除されます。

破壊の方法

1 破壊可能な地点に移動します。
2 行動パレットから「破壊」ボタンを選択します。
3 破壊対象を左クリックします。
4 建物の破壊耐久度が減少するダイアログが表示されます。

武装交換

「武装交換」は、各部隊が装備可能な武器の武装を交換する行動です。
たとえば、対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装を交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

武装交換可能な部隊と場所

武装交換はその部隊が未行動である場合、もしくは移動を終了する時点で、弾薬補給可能な建物に収納中のときや、弾薬補給可能な補給部隊に隣接していたり、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときに行うことができます。武装が1種類しかない部隊は武装交換を行うことができません。

武装交換の処理と影響

武装交換をすると、積載燃料や移動力（速度）が変化することがあります。
また、武装交換を行った部隊は、そのターン内での行動が終了となります。

武装交換の方法



1 「弾薬補給可能な輸送部隊に隣接」「弾薬補給可能な建物に収納」「弾薬補給可能な輸送部隊に搭載」の内、いずれかの状態をつくります。
2 行動パレットの「武装交換」ボタンを左クリックします。
3 武装パックごとの装備内容を示した「武装交換ダイアログ」が表示されるので、そこから変更したいいずれかの武装をクリックします。すると、表示されている武装内容が変更されるので、目的の武装を探してください。
4 目的の武装が決まったら、決定ボタンを左クリックしてください。
5 武装交換が完了し、部隊が行動済み状態になります。

占領

敵陣営及び中立陣営の建物を「占領」すると補給･補充･修理･出撃拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。勝利条件でもある根拠地の占領や、勝利条件ラベルの貼られた建物の占領はとくに重要です。

占領可能地形と占領可能部隊

占領できるのは、基本的には敵陣営及び中立陣営の建物だけです。
占領を行うことができる部隊は主に歩兵系統の部隊のみです。

占領の処理と影響

占領を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。
各建物には規模などに応じて占領耐久度が設定されています。
この占領耐久度が「0」になるまで、占領は完了しません。1フェイズあたりで減らせる占領耐久度は、占領部隊の編制数の分だけとなります。
つまり、編制数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。占領が完了して自陣営の建物になると、その時点で占領耐久度は100%まで回復します。
なお、敵部隊の占領行動で減少した自陣営の建物の占領耐久度は、途中で味方部隊が占領行動を取ることによって回復します。

鹵獲について

占領した建物に敵部隊が収納されていた場合、占領した陣営が鹵獲（兵器などを捕獲すること）したとみなされ、そのマップを終了後、自陣営の部隊として活用できるようになります。

占領の方法

1. 占領したい建物の上に、占領部隊を移動させます。
2. 行動パレットの「占領」ボタンを左クリックします。
3. 占領行動が実行され、建物の占領耐久度が減少するダイアログが表示されます。占領が完了した建物は、陣営色が自陣営の色に切り替わります。

補給・補充・修理

補給

補給フェイズのときに、補給可能地点にいる部隊は、消費した燃料や弾薬が最大まで回復します。このことを「補給」といいます。

補充

補充フェイズのときに、補充可能地点にいる部隊は、戦闘で失った編制数が最大まで回復します。このことを「補充」といいます。

修理

補充フェイズのときに、修理可能地点にいる部隊は、戦闘で失った機体の耐久度が最大まで回復します。このことを「修理」といいます。

補給・補充・修理が可能な場所

各部隊は、自陣営の根拠地･都市郡･基地などの建物に収納されているときに補給･補充フェイズに補給･補充･修理を受けることができます。
また、補給物資を持つ部隊に隣接･搭乗している場合にも補給･補充フェイズに補給･修理を受けることができます。
詳しくは建物の能力より、「補給･補充･修理」（P50）を参照してください。

補給・補充・修理の制限と影響

補給車･油槽艦･空母･水上機母艦･揚陸艦･伊勢最終改装型や最上最終改装型を含む一部の艦船は、「補給物資」を積載しています。
他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。
なお、補給車･油槽艦はそれぞれの補給物資を相互に燃料･弾薬を補給することはできますが、補給物資そのものの相互補給はできません。
補給能力のある部隊の補給物資や、工作車の工作物資は、弾薬補給が可能な建物からのみ補給を受けることができます。

補給の方法

1. 補給可能な地点に部隊を移動させます。
2. 次の補給フェイズが訪れると、補給ダイアログが表示されます。
3. ダイアログ内のボタンの中から実行したいものを選び、左クリックします。

否認	補給をせずに終了します。
燃料補給	燃料のみを補給します。
弾薬補給	弾薬のみを補給します。
燃料＆弾薬	燃料と弾薬を補給します。

補充・修理の方法

1 補充可能な地点に部隊を移動させます。
2 次の補充フェイズが訪れると、補充ダイアログが表示されます。
3 ダイアログ内のボタンの中から実行したいものを選び、左クリックします。

否認	補充･修理をせずに終了します。
補充	補充のみを行います。
修理	修理のみを行います。
補充&修理	補充と修理を行います。

変形

「変形」特性を持つ部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、陣地形態を取ることで攻撃できるようになります。
この2つの形態を切り替える行動が「変形」です。車両から野砲陣地を展開したり、逆に装備を畳んでトラックに積み込むイメージです。
水陸両用車の中には、変形して水上形態を取らないと水上走行できないものがあります。特二式内火砲カミ･特三式内火砲カチ･特五式火艇トク、M4シャーマンDDがそれに該当します。
このうちM4シャーマンDDを除く3兵器は、陸上形態に変形後は、陸軍基地･工場に収納されないと、再び水上形態に戻れません。
歩兵の中でも、重装備を使用するために変形しなければならないものもあります。

変形中の損害

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

変形後の処理と影響

変形を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

変形の方法

1 行動パレットの「変形」ボタンを左クリックします。
2 変形が実行され、部隊アイコンが変更されます。

解散

不要になった部隊は「解散」して、戦術マップ上から削除することができます。取り消しはできないので、この操作は慎重に行ってください。部隊を解散するときは、行動パレットの「解散」ボタンを左クリックします。すると「部隊を解散しますか?」と解散確認ダイアログが表示されるので、ここで了承を左クリックします。

空挺

輸送機･飛行艇が搭載している「空挺」能力のある部隊が、上空から空挺降下する行動を「空挺」と呼びます。

空挺可能な部隊と空挺可能な場所

空挺は、「空挺」能力を持つ空挺兵などの歩兵部隊と、一部の軽量な地上部隊だけが行えます。空挺の目標地点にできる地形は、「情報データ」▶「地形情報」メニューで表示される「地形情報」の「空挺」欄で確認できます。空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

空挺の処理と影響

空挺行動を取った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。
空挺は輸送部隊の直下、または隣接ヘックスに対して行います。

空挺の方法

1 空挺している輸送部隊を、空挺可能なヘックスまたはその隣接ヘックスに移動させます。
2 空挺させたい部隊を選択して、行動パレットの「空挺」ボタンを左クリックします。
3 空挺可能地点のヘックスが着色されるので、空挺させたい位置を左クリックして選択してください。部隊が仮の空挺降下を行います。
4 行動パレットが表示されるので占領などの行動を選択します。空挺後に別の行動を取らずに空挺だけをしたい場合は、仮の空挺降下したヘックスを再び左クリックするか、行動パレットから待機ボタンを左クリックします。

修復

破壊攻撃を受けて、減少した破壊耐久度を回復したり、破壊耐久度が「0」になり、破壊地形に変化した建物を元の状態に戻す行動が「修復」です。

修復可能な部隊と対象の建物

修復は、「修復」能力のある工兵や工作車だけが実行できる行動です。
修復の対象となるのは、破壊耐久度が減った自陣営・同盟陣営・中立陣営の建物と、破壊地形となった建物になります。なお、破壊耐久度を持たない道路や線路は対象外となります。

修復の処理と影響

修復を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。
工兵の場合、1フェイズあたりに戻せる破壊耐久度は、部隊の編制数の分だけになります。つまり、編制数が極端に減ってしまった修復部隊は、修復完了までにかなりのターン数がかかってしまうことになります。
編制数が1機の工作車の場合は、修復を行うことで、破壊耐久度を「10」回復させることができます。なお、1回の修復につき、工作物資を1消費します。
修復を行った部隊は、経験値を得ることができます。

修復の方法

1. 修復したい建物·塹壕の上に工作車·工兵を移動します。(工作車の場合は隣接でも構いません)また、橋·鉄橋·閘門を修復する場合は、修復部隊を隣接ヘックスに移動します。
2. 行動パレットの「修復」ボタンを左クリックします。
3. 修復したい建物を左クリックします。
4. 修復が実行され、破壊耐久度が回復するダイアログが表示されます。完全に破壊されていた場合は、正常な建物地形に戻り、元の正常な建物として機能します。

補強

建物の破壊耐久度の最大値を引き上げる行動が「補強」です。

補強可能な部隊と対象の建物

補強は、「補強」能力のある工作車·工兵だけが実行できる行動です。補強の対象となるのは自陣営·同盟陣営·中立陣営の建物や塹壕になります。

補強の処理と影響

補強を行った部隊は、そのフェイズで行動終了となります。
工兵の場合、1フェイズあたりで引き上げられる破壊耐久度は、部隊の編制数の分だけになります。
編制数が1機の工作車の場合は、補強を行うことで、破壊耐久値の最大値を「10」上げることができます。
なお、1回の補強につき工作物資を1消費します。補強を行った部隊は、経験値を得ることができます。

補強の方法

1. 補強したい建物·塹壕の上に工作車·工兵を移動します。(工作車の場合は隣接でも構いません)また、橋·鉄橋·閘門を補強する場合は、補強部隊を隣接ヘックスに移動します。
2. 行動パレットの「補強」ボタンを左クリックします。
3. 補強したい建物を左クリックします。
4. 補強が実行され、破壊耐久度の上限が上がるダイアログが表示されます。

架橋

渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、橋をかける特別な行動が「架橋」です。

架橋可能な部隊と架橋可能場所

架橋は、「架橋」能力のある工作車だけが実行できる行動です。
架橋できる場所は、河川･深河川･凍結河川に制限されています。
架橋できるのは通常の橋であり、鉄橋ではありません。

架橋の処理と影響

架橋を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。
架橋を行うと、工作車の工作物資を1消費します。
また、架橋を行った部隊は経験値を得ることができます。橋には出入り口があり、地上部隊はそれ以外の方向から進入することができません。

架橋の方法

1 架橋したい河川の隣接ヘックスに工作車を移動させ、行動パレットで「架橋」ボタンを左クリックします。
2 行動パレットの「架橋」ボタンを左クリックします。
3 架橋場所から見て、どの方向に架橋するかを指定します。
4 架橋が実行されて、戦術マップに橋が架かります。

塹壕設営

拠点防衛などに有利な特殊地形の塹壕を設営する特別な行動が「塹壕設営」です。

塹壕設営可能な部隊と設営可能場所

塹壕設営は、「設営」能力のある工作車だけが実行できる行動です。
塹壕設営できる場所は、平地･藪･砂漠･砂浜･丘陵･雪原･雪藪･雪丘に制限されます。塹壕設営可能地点は、「情報データ」▶「地形情報」メニューで表示される「地形情報」の「塹壕」欄から確認できます。設営可能地点には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

塹壕設営の処理と影響

塹壕設営を行った部隊は、そのフェイズで行動が終了となります。
塹壕を設営すると、工作部隊の工作物資を1消費します。塹壕には破壊耐久度が設定されており、「0」になって完全に破壊されると荒地になります。
塹壕設営を行った部隊は経験値を得ることができます。

塹壕設営の方法

1 塹壕を設営したい地点の真上に工作車を移動させます。
2 行動パレットの「塹壕設営」ボタンを左クリックします。
3 塹壕設営が実行されて、戦術マップ上に塹壕が出現します。

帰投

航空機を後方の基地に帰還させる特別な行動が「帰投」です。
このコマンドを使用した場合、航空機は帰還したと見なされ、戦術マップ上から削除されます。(自軍の編成部隊には存在しますがその戦術マップ中で再出撃は出来ません。)

帰投が実行可能場所

帰投は航空機だけが実行できる行動です。
帰投が実行できる場所は、自軍根拠地に制限されています。

帰投の方法

1 自軍根拠地の真上に航空機を移動させ、行動パレットで「帰投」ボタンを左クリックします。
2 帰投が実行されて、戦術マップ上から航空機部隊が削除されます。

各種情報

兵器詳細画面

兵器詳細画面では、兵器の武装や能力などの細かいパラメーターを確認することができます。
兵器詳細は、戦術マップの「情報データ」▶「兵器一覧」を左クリックし、「兵器一覧」から目的の兵器をダブルクリックすることで見ることができます。
「兵器一覧」や、兵器詳細画面は、右クリックで閉じることができます。
また、戦術マップ上の部隊を右クリックすることでも兵器詳細を開くことができます。
戦略マップの生産画面・編成画面でも、部隊・生産パレットの兵器を右クリックすることで兵器詳細画面を開くことができます。
開発画面でも兵器を右クリックすることで兵器詳細画面を開くことができます。



①兵器名

その兵器の正式な名称です。

②陣営情報

兵器を所有している陣営名称が表示されます。

③兵器型

用途や特性ごとの細かい兵器分類のことです。

高空兵器·低空兵器	
戦闘機	対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。
重戦闘機	火砲などを強化して威力を増した戦闘機です。
戦闘攻撃機	対空·対地·対艦とあらゆる役割をこなす航空機です。
攻撃機	対地·対艦攻撃力の高い航空機です。対空戦は苦手です。
艦上戦闘機	対空戦を得意とする艦載機で、艦隊護衛に向いています。
艦上攻撃機	航空魚雷での対艦攻撃力に優れた艦載機です。
艦上爆撃機	爆弾で主に対地·対艦攻撃を得意とする艦載機です。
軽爆撃機	強力な爆弾などで対地攻撃を得意とします。
重爆撃機	大型の爆撃機で、移動型が高空のものもあります。
偵察機	偵察が得意な航空機です。
艦上偵察機	索敵範囲が広く、洋上偵察が得意な艦載機です。
水上偵察機	洋上偵察が得意で、多くの戦闘艦に搭載·運用されます。
哨戒機	洋上偵察が主任務ですが対潜攻撃力もあります。
対潜哨戒機	主に潜水艦への偵察·攻撃を行います。
飛行艇	対潜攻撃以外に、搭乗能力のあるものもあります。
輸送機	歩兵を輸送できます。
特殊攻撃機	特攻任務に特化されたジェット推進の航空機です。

地上兵器	
軽戦車	速度は速いですが、装甲と火力に難があります。
中戦車	地上戦の主力兵器です。戦線を維持するには欠かせません。
重戦車	装甲と火力は十分ですが、速度に問題があります。
装甲車	軽武装の戦闘車両で、一部は歩兵を輸送できます。
偵察車	移動力が高く、索敵範囲が広いので偵察任務に最適です。
牽引対戦車砲	対戦車砲に変形します。
牽引砲	変形すると野砲陣地として間接攻撃可能になります。
牽引対空砲	対空砲陣地に変形します。対戦車兵器としても有効です。
自走ロケット砲	多連装ロケットランチャーで広域攻撃ができます。
対戦車自走砲	装甲の硬い戦車に対して特に威力を発揮します。

自走砲	長射程の砲撃で地上部隊に間接攻撃を浴びせます。 直接攻撃ができるものもあります。
自走対空砲	低空部隊には有効ですが、高空部隊には弾が届きません。
列車砲	長射程の砲撃ができますが、命中率の低さに難があります。 線路を移動し、変形して射撃形態を取ります。
装甲列車	陸の戦艦とも呼ばれる重装備で強力な列車です。
装甲輸送車	歩兵を輸送できますが、戦闘能力は低めです。
輸送車	歩兵を輸送できますが、戦闘能力は皆無です。
補給車	地上部隊に燃料･弾薬を補給できます。
工作車	建物を「破壊」「修復」「補強」できるのはもちろん、 「架橋」「塹壕設営」ができます。いわば軍隊の土木屋です。
歩兵	建物の「破壊」「修復」「補強」能力のある工兵や、輸送機から空挺降下できる空挺部隊など、それぞれ異なる能力を持っています。 各歩兵の共通点として、すべての歩兵が建物を「占領」できます。

海上兵器･海中兵器	
空母	艦載機を搭載できます。
水上機母艦	水上偵察機を中心に複数の部隊を搭載可能な小型空母です。 中には小型潜水艦を搭載できるものもあります。
戦艦	海の要塞です。巨砲で長距離から攻撃を加えられます。
重巡洋艦	戦艦に次ぐ攻撃能力を誇る大型の攻撃型艦船です。
軽巡洋艦	重巡洋艦より多少見劣りしますが対艦能力に優れます。
駆逐艦	対空･対潜能力が高く、大型艦船の護衛を主に務めます。
哨戒艦	小型の駆逐艦といった存在です。耐久度が多少劣ります。
砲艦	深河川で航行できるものもある沿岸任務向け小型艦です。
魚雷艇	接近する海上艦艇に対して魚雷などの攻撃を加えます。
揚陸艦	海軍基地･港･浅瀬で地上部隊の搭載･発進が可能です。
輸送艦	地上部隊を搭載できます。
油槽艦	海上部隊･海中部隊に燃料･弾薬を補給できます。
潜水艦	対艦･対潜攻撃が主任務ですが、地上攻撃できる艦もあります。
輸送潜水艦	一部の地上部隊を搭載して輸送任務を行います。

④搭乗型

部隊が輸送部隊に搭載されるとき、どんなタイプの兵器として扱われるかを示したものです。この搭乗型が、輸送部隊の「搭載可能兵器」タイプに含まれないと搭載できません。
搭乗型には「艦載機」「水上機」「小型水上機」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」「小型艦」「小型潜水艦」の9種類があります。
なお、搭乗型が空欄の兵器は「搭乗」そのものを行うことができません。

⑤移動型

移動方式の特性に基づいた兵器分類です。「高空」「低空」「履帯重･甲～乙」「履帯軽」「履帯水陸･甲～乙」「車両･甲～乙」「車両水陸」「歩兵」「歩兵雪上」「陣地･甲」「陣地･乙」「騎馬」「軌道」「海上･甲～乙」「海上中型」「海上小型」「河川」「海中」「海中小型」の23種類があります。移動型によって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なります。

⑥隠蔽能力・迎撃能力

兵器の持つ隠蔽能力･迎撃能力です。能力の詳細については、後述している「兵器特性」(P80参照)をご覧ください。

⑦兵器グラフィック

兵器のグラフィックです。

⑧編制数

1部隊を編制する機体の上限数です。
1部隊あたりの編制数は、通常は4機(4両)ですが、爆撃機･輸送機などのの大型航空機や艦船などは1機(1両･1隻)というように、兵器の種類によって編制数の上限が異なります。
戦闘で失われた編制数は、補充で回復することができます。
編制数が「0」になった部隊は、戦術マップから消滅します。

⑨耐久度

その兵器の1部隊分の耐久度です。

⑩燃料

その兵器の燃料です。燃料は、編制数に関わらず一定です。

⑪通常移動力

兵器の移動力です。

⑫高速移動力

兵器の高速移動力です。

⑬回避力

兵器の回避力です。

⑭装甲

兵器の装甲です。
装甲を持つ兵器は、敵からの攻撃を受けたとき、その装甲分だけ火力を軽減することができます。

⑮索敵範囲

兵器の索敵範囲です。

⑯武装パック

兵器の持つ武装です。
左クリックすることで対応する武装に切り替えることができます。

⑰武装情報

兵器の持つ武器のパラメーターです。

海上兵器·海中兵器	
火力	基本的な攻撃力です。数値が大きいほど相手に多くの損害を与えることができます。
回数	1回の戦闘で発射される武器の攻撃回数が表示されます。 回数が多い武器ほど、命中判定が多く行われます。
射程	何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えることができるかを示したものです。
優先	戦闘時に、その武器がどれだけ早く(先に)発射されるかを 4段階で示したものです。「1」の武器が最も早く発射されます。
弾数	選択中の武装のときの武器の弾薬数が表示されます。
高	高空階層の敵に対する命中率です。
低	低空階層の敵に対する命中率です。
地	地上階層の敵に対する命中率です。
海	海上階層の敵に対する命中率です。
潜	海中階層の敵に対する命中率です。
種別	その武器がどの状況で使用可能かを「攻」「防」「全」「特」で表現しています。 「攻」…攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。 「防」…攻撃を受けたときの反撃に使用できる武器です。 「全」…攻撃時·反撃時の双方で使用できる武器です。 「特」…使用した部隊が消滅する特攻武器です。
攻撃	攻撃性能を略号で示しています。 「直」…隣接、真上、真下にいる対象にしか攻撃できない直接攻撃です。 「間」…2ヘックス以上離れた対象にしか攻撃できない間接攻撃です。
範囲	メガヘックス攻撃を持つ武器の被害範囲です。 範囲で指定された分だけ、攻撃対象から周囲数ヘックスの敵部隊に被害を与えることができます。
破壊	建物を破壊する場合の破壊力です。

⑱各種・情報切替ボタン

兵器詳細画面の情報を切り替えることができる操作パネルです。

次兵器・前兵器		兵器一覧の並びから見て、次兵器で次の兵器、前兵器で前の兵器へと表示する兵器の情報を切り替えることができます。
士官		士官の詳細情報画面を開きます。
変形		変形能力を持つ兵器の変形後の情報を表示させます。 再び左クリックすることで、変形前の状態に戻ります。
兵器特性		兵器の持つ特性や移動力を表示します。
	夜間	夕方・夜・深夜の時間帯のターンのときに、通常の昼間の索敵範囲と比べて、何%まで索敵範囲の半径ヘックス数が狭くなるかと、命中率が低下するかを示したものです。
	水中隠蔽	敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近づくまで姿を発見されない能力です。 この能力には「1」～「9」ヘックスまで9段階があり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。
	迎撃	迎撃能力を持つ部隊は、周囲数ヘックスに近づいてきた高空・低空階層の敵部隊を自動で攻撃します。 迎撃能力には「2」以上の数字が割り振られており、その数字の分だけ半径数ヘックスの敵を迎撃します。
	搭載	別の部隊を搭載して輸送することができます。
	揚陸	海上兵器に関して、海軍基地・港以外の地形の「浅瀬」で、地上部隊の搭載・発進を行うことができます。
	空挺	輸送機などに搭載されているときに、飛行場・簡易飛行場に着陸しなくても地上に空挺降下することができます。
	変形	移動形態と陣地形態、陸上形態と水上形態、軽装備形態と重装備形態などを切り替えることができます。 中には、一度変形すると陸軍基地・工場に収納されない限り元に戻れなくなる兵器があり、その場合は「特殊変形」と表示されています。
	対潜哨戒	潜水艦の「水中隠蔽」能力を打ち消す能力です。
	破壊	建物や塹壕・道路・線路に対して「破壊」行動を行えます。
	補給	隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。
	被補給(車)	補給能力のある地上部隊に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
	被補給(艦)	補給能力のある艦船に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
夜間		夜間時の能力を表示します。 夜間能力を表示している間は「日中」ボタンに変化し、クリックすると日中の能力表示に戻すことができます。
閉じる		兵器詳細画面を閉じます。

士官詳細画面



①士官グラフィック

士官のグラフィックです。

②姓名

士官の姓名です。

③士官練度

士官のレベルです。ゲージは、次のレベルまでの経験値を示しています。

④経験値

士官キャラクターの現在の経験値です。経験値が10溜まると士官は1レベルアップします。経験値は「戦術マップに出撃する編成に含まれていた」「逢瀬で会いに行った」の何れかの条件で上昇します。

⑤所属勢力

士官の所属です。皇国以外の士官は元勢力が表示されます。

⑥得意兵器

士官キャラクターが指揮した場合に補正を受けることができる兵器です。ここに記載されている得意兵器に該当する兵器を指揮している場合、戦闘補正を受けることができます。

⑦士官能力

士官キャラクターの戦闘スキルが表示されます。
初期状態(レベル1状態)では、最上段の1つだけを覚えています。
レベルが1上がるごとに一つづつ新たに覚え、レベル3で三つ全ての能力を覚えます。

⑧戦闘補正

士官キャラクターの現在の戦闘補正です。
初期状態(レベル1)の状態では、全ての値が+1になっています。
得意兵器を指揮している場合に、それぞれの武器ごとの命中率に補正を受けることができます。
ただし、元が0の場合は、戦闘補正で+されても0から変化することはありません。戦闘補正はレベルが1上昇するごとに任意の値を+1づつ上昇させていくことができます。

⑨説明

士官キャラクターの紹介テキストが表示されます。

ユーザーサポートへのお問い合わせについて

お問い合わせいただく際、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1	製品名、製品シリアル番号(ユーザー登録カードに記載)
2	使用しているコンピュータのメーカー、機種、型番
3	使用しているOSのバージョン、CPU、メモリ、HDD(使用容量と空き容量)
4	追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合は、そのドライバ名
5	使用しているグラフィックカードのメーカーと、そのドライバのバージョン
6	使用しているサウンドカード
7	画面の解像度
8	常駐プログラムが動作している場合はそのソフト名
9	具体的な内容

※どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合は、そのメッセージの内容とどのようなタイミングで表示されるのか。また、何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの状況をできるだけ詳しく正確にお知らせください。

※電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

ご注意

1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、ユニコーンエー・げーせん18に無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気付きの点がありましたら、ご面倒ではありますが、弊社までご連絡ください。
5) 運用した結果については4) に関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※Microsoftは、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。
※その他、本マニュアルに記載されている会社名·商品名は、一般にメーカー各社の商標または登録商標です。

2019年 5月 初版発行

商品に関する技術的なお問い合わせは……

ユーザーサポート専用電話番号	092-732-0488
月～金（祝祭日を除く）	10:00～12:00/13:00～17:00
電子メール	support@unicorn-a.com

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しく正確にお知らせください。なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お答えできかねますのでご了承ください。

インターネットで最新情報をGet!

弊社では、インターネット上で、自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。本製品の改良点などの最新情報についてもWEBページをご参照ください。

http://www.unicorn-a.com/